

GameMag

Das meistverkaufte PC-Spielmagazin

12/93
DM 7,-
conali

Die Meister ihrer Klasse

IndyCar Racing T.F.X.

Noch besser als im Kino

Jurassic Park

Das Ethno-Epos

Inca 2

Jetzt neu

Viele Spiele-Demos
zum Testen!

Marktübersicht
9 Soundkarten
im Vergleichstest

Mit großem
CD ROM Teil

Sollten Sie hier keine Diskette
verfinden, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten
verwenden Sie bitte den Garantie-
Coupon aus dem Heft und schicken

O V E R D I S K

MicroMachines

Der Multi-Player-Spaß läßt Sie
über die tollsten Pisten jagen.

286er • Tastatur • VGA



Nachdem wir in unserer letzten Ausgabe einen großen Teil der PC Games einer Reportage über die Neuheiten des texanischen Herstellers Origin widmeten, finden Sie in dieser PC Games wieder Reviews en masse. Man merkt eben doch, daß es jetzt in großen Schritten wieder dem Weihnachtsgeschäft entgegengeht und jeder Hersteller versucht, ein möglichst großes Stück vom "Konsumenten-Kuchen" für sich abzuschneiden. Was wir für Sie dieses Mal unter die Lupe genommen haben, ist Spielspaß vom Feinsten. Egal ob Sie sich lieber mit Flugsimulationen, Adventures oder Flipperspielen vergnügen, in dieser Ausgabe wird Ihnen ein Referenzspiel jedes Genres vorgestellt. Ob es sich dabei um T.F.X., Indy Car Racing, Silverball oder Dracula Unleashed handelt, ist völlig egal, denn jedes der aufgezählten Spiele ist der neue "Überflieger" seiner Klasse. Aus Platzgründen mußten sogar Spiele, die sich qualitativmäßig im Mittelfeld der Neuerscheinungen einordnen lassen, außen vor bleiben. Wundern Sie sich deshalb nicht über die hohen Wertungen und überdurchschnittlich vielen Awards, die wir diesmal vergeben haben: So viel Qualität auf einmal landete seit Bestehen der PC Games noch nicht in unserem Briefkasten.

Obwohl diese Ausgabe die Nummer 12/93 trägt, wird kurz vor dem Weihnachtsfest noch die Januar-Ausgabe in den Regalen der Zeitschriftenläden stehen. Diesen in der Verlagsbranche üblichen Umstand wollen wir uns zunutze machen, um Ihnen in der nächsten Ausgabe noch einen Nachschlag für das Fest der Feste zu servieren: Wer noch Geschenke für bekannte oder befreundete Computereeks sucht, sollte sich mit seinen Einkäufen vielleicht noch ein paar Wochen zurückhalten, denn wir wollen für Sie eine bunte Mischung aus witzigen oder außergewöhnlichen Geschenkideen für Weihnachten zusammenstellen. Aber widmen wir uns lieber der Ausgabe, die Sie gerade in den Händen halten:

Zum Spiel des Monats küren wir das Tactical Fighter Experiment. Auch Redakteure, die sich für das Genre der Flugsimulatio-

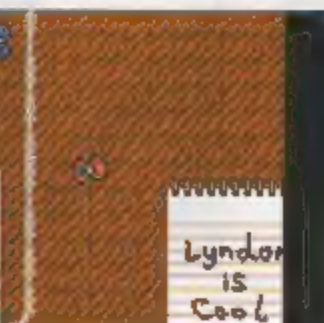
nen sonst kaum interessieren, waren von der Realitätsnähe und der Technik von T.F.X. begeistert. Leider hinterließ das Bosnien-Szenario, das der Hersteller D.I.D. in den Campaign-Mode integrierte, auch einen negativen Beigeschmack bei uns. So nah an der Realität muß die Handlung eines Spiels nun auch wieder nicht liegen. Die schon oft ohne Ergebnis geführte Diskussion, ob eine Hintergrund-Story denn ein schlechtere Wertung beim Spielspaß rechtfertigt, entfachte sich daraufhin aufs neue. Natürlich sehen wir es auch als unsere Aufgabe, ein Spiel nicht nur nach technischen sondern auch nach ethischen Gesichtspunkten zu hinterfragen und wollen dieser Aufgabe auch verantwortungsbewußt nachgehen. Ich hoffe, in meinem Testbericht kommt neben dem Lob über die faszinierende Technik auch die berechtigte Kritik an gewissen Teilen der Handlung bei Ihnen an.

Noch ein kurzes Wort speziell an die Freunde von Computersimulationen jeder Art: Falls Sie sich für Fahr-, Flug- oder Schiffssimulationen interessieren, sollten Sie sich bei Ihrem Zeitschriftenhändler nach dem zweiten PC Games-Sonderheft umsehen. Neben den besten am Markt befindlichen Spielen dieser Gattung finden Sie darin auch Reportagen über professionelle Simulationssysteme der Luft- und Seefahrt sowie der Automobilindustrie. Aber jetzt will ich Sie nicht länger vom Lesen der zahlreichen Spielvorstellungen und Specials abhalten. Mein Kollege Oliver Menne und ich wünschen Ihnen viel Spaß beim Studieren der nachfolgenden Seiten!

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur



Spannend und witzig: die MicroMachines verbreiten eine fabelhafte Stimmung - vor allem zu zweit.



Die vier Hauptakteure im Überblick. Wirklich seltsame Gestalten!



Micro Machines

Das Mega Drive hatte dem PC bislang ein Highlight voraus: den Megahit MicroMachines. Das ändert sich jetzt aber schlagartig, denn nun schlagen die kleinen Rennwagen auch auf dem PC alle Rekorde.



Wollten Sie schon immer einmal in ein Modellbauauto steigen und damit den überfüllten Büroschreibtisch unsicher machen? Kein Problem, denn jede Rennstrecke stammt aus dem alltäglichen Leben, nur daß man alles aus einer völlig neuen Perspektive erlebt. Da wird selbst ein harmloser Bleistift zu einem gefährli-

chen Hindernis, Radiergummis entpuppen sich als Seitenbegrenzung und Kugelschreiber werden zu Sprungschanzen umfunktioniert. Sie sehen, MicroMachines beschränkt sich nicht nur auf atemberaubende Rennszenen, sondern bietet außerdem noch einige witzige Einlagen. Der Clou bei diesem Spiel und damit auch bei unserer Coverdisk ist, daß man sowohl alleine gegen drei Computerspieler als auch gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten kann. Alles weitere erfahren Sie in der ausführlichen Anleitung auf Seite 62, doch können wir Ihnen jetzt schon den Zwei-Spieler-Modus ans Herz legen. Schließlich macht es einfach sehr viel mehr Spaß, einem Freund oder Bekannten davonzuziehen als einem emotionslosen Computerpilaten. Sollte diese Coverdisk ganz nach ihrem Geschmack gewesen sein, so müssen Sie auf die Vollversion nicht mehr lange warten. Um die Jahreswende soll MicroMachines überall erhältlich sein! Viel Spaß!

**MEHR INFOS
AUF
SEITE 62**

INHALT

RUBRIKEN

What's Up	4
Inhalt	6
UPtoDATE	8
Inserentenverzeichnis	53
Secret Whisper - Tips & Tricks	56
Komplettlösung: Betrayal At Krondor	60
Post Script - Leserbrief	67
Help Line - Leserbrief	70
Anleitung Coverdisk	62

Garantie Coverdisk	63
Charts	63
Coming up!	122
Impressum	122

SPIEL DES MONATS

● Tactical Fighter Experiment	16
-------------------------------	----

REVIEWS

● Indy Car Racing	22
● Jurassic Park	26
Return To Zork	30
Speedracer	34
● Silverball	38
Masters Of Orion	42

Jetzt PC Games testen:
unter ☎ (09122) 60 61
eine Ausgabe kostenlos.



Mit gemischten Gefühlen warten zahlreiche Rollenspielfans nun schon seit einem Jahr auf das Erscheinen von Dark Sun.SSI hat sich mit der Fertigstellung ganz schön Zeit gelassen, doch hat sich diese Geduldsprobe durchaus gelohnt, denn Dark Sun bietet bedeutend mehr als alle bisher dagewesenen Rollenspiele aus dem gleichen Haus. Obwohl man SSIs neuestem Werk deshalb nicht gleich besondere Originalität unterstellen sollte, hebt es sich doch merklich von seinen zahlreichen Geschwistern ab. Benutzerführung, Grafik und Sound wurden nur einer gesunden Verjüngungskur unterzogen und schon erblickt ein Spitzenspiel das Licht der Welt!

● Shadow Caster	48
NFL CC Football	52
Tactical Operations	54
Yol Joel	71
Flight Simulator 5	72
Dracula	74
Dark Sun	76
Simon The Sorcerer	80
Lost In Time	82

CD-ROM

CD-ROM News	90
Messebericht: Intermedia	92
Multimedia CDs	94
● Dracula Unleashed	96
Air Warrior	99
Gobliins 2	100
History Line	100

PD & SHAREWARE

Mission Supernova	84
Prof. Club	85
Win Treck	85
Komprimierprogramme	87

WORKSHOP

Simulationen für Fortgeschrittene - Teil 9	112
--	-----

HARDWARE

Channel Videodat	102
Marktübersicht Soundkarten	104

GEWINNSPIELE

10x Video: The Making Of Dracula	9
Großes Electronic Arts-Gewinnspiel	14

NEUE HOTLINE NUMMER AB SOFORT:
(09 11) 6 42 77 62



22 Der Thron wackelt. Hat bislang MicroProse Formula One Grand Prix die Pole Position im Bereich der Rennsportspiele inne, so hat sich jetzt ein hartnäckiger Verfolger an dessen Fersen geheftet. Verfolgen Sie das Kopf-an-Kopf-Rennen ab Seite 22.



96 CD-ROM kann immer noch nicht alle PC-Besitzer überzeugen. Das liegt vielleicht daran, daß sich nur wenige Hersteller mit diesem Medium in gebührendem Maße auseinandersetzen. Dracula Unleashed von Viacom schickt sich an, das CD-ROM-Feuer neu zu entfachen.



104 Soundkarten klingen doch alle gleich! Diesen flotten Spruch haben viele Anwender professioneller Software auf den Lippen. Der Computerspieler weiß es jedoch wieder besser: auch bei Soundkarten gibt es gravierende Qualitätsunterschiede. Unsere Marktübersicht lesen Sie auf Seite 104.

UPDATE

von Thomas Boravski,
Oliver Menne
und Thorsten Szameitat

Privateer

Ein Kit für alle Fälle

Origins Privateer schlägt alle Rekorde! Die Firma Goodsoft bietet nun ein Zusatzkit an, das unter anderem eine ausklappbare Sternenkarte, ein Problemmodul auf Diskette zum Testen aller vorhandenen Schiffe und ein Systemmodul zum Kennenlernen aller Systeme beinhaltet. Nebenbei werden noch 50 Tips für die scheinbar unüberwindlichen Situationen geboten, die sogar auf mögliche Startstrategien und Geheimumschläge eingehen!

Das Zusatzkit kostet DM 39,- und ist erhältlich bei Goodsoft, Postfach 230125, 44638 Herne

Joystick

PC Commander

Der Hardwarespezialist Jöllenbeck bringt kurz vor Weihnachten seinen neuesten Joystick auf den Markt. PC Commander heißt das gute Stück und verspricht hohe Qualität und vor allem Kompatibilität. Garantiert wird das durch ein beiliegendes Softwarepaket namens Mega-Zoom, das den Joystick automatisch an die Hardwareanforderungen anpaßt. Trimmung der X- bzw. Y-Achse steht natürlich genauso zur Verfügung wie regelbares Dauerfeuer und Zentrierautomatik. Die unverbindliche Preisempfehlung wird viele verblüffen: schlappe **DM 49,95** soll der Joystick kosten.



Bloodnet

Vampir vs. Cyberpunk



Billy Idol hat mit seiner aktuellen Scheibe "Cyberpunk" den Trend der Zeit schon gut erfaßt. Bloodnet aus dem Hause MicroProse beschäftigt sich ebenfalls mit den zukünftigen Lebensgewohnheiten der Menschen und beinhaltet außerdem eine gehörige Portion Horror!

Der Privatschnüffler Stark bekommt eines Tages einen hochbrisanten Auftrag von einer zwielichtigen Schönen namens von Helsing. Obwohl ei-

gentlich alles gegen diesen Auftrag spricht, nimmt Stark an! Der alte von Helsing ist von der erfolgreichen Mission so beeindruckt, daß er dem ahnungslosen Stark auf seine Weise dankt: er macht ihn zum Vampir! Kenner werden sich sicherlich wundern, daß gerade ein Nachfahre von von Helsing zum Blutsauger geworden ist, doch ist in der Zukunft eben alles möglich! Zum Glück wird Starks Mutation zum Vampir durch ein nützliches Gehirnimplantat so verlangsamt, daß er noch eine geringe Chance hat, ein wirkungsvolles Gegenmittel zu finden. Die Suche führt den Cyberpunk Stark durch die Stadt New York, die sich durch zwanzig Lokalitäten auszeichnet. Dazu kommt eine Netzwerkwelt, in die man übergehen kann, um sich notwendige Insiderinformationen zu besorgen. Grafik und Sound machen schon einen guten Eindruck, sind aber bestimmt noch verbesserungswürdig.



Telegramm

Schlechte Nachrichten für alle CD-ROM-Fans: Interplays Stonekeep wird anscheinend erst nach dem Weihnachtsfest über die Ladentheken wandern. +++ Westwood Studios entwickeln einen Nachfolger zu Dune 2, der voraussichtlich unter dem Titel Command & Conquer erscheinen wird. Die Story wird zwar nichts mit Dune zu tun haben, doch wird zumindest auf die gleiche hervorragende Game Engine zurückgegriffen. +++ Das Warten auf Mechwarrior 2 von Activision wird bald ein Ende haben. Zwar werden die Verantwortlichen nur eine 100% Preview-Version herausgeben, doch wird diese auch in CIS erhältlich sein. +++SSI plant einen Nachfolger zum erfolgreichen The Summoning, will man doch dieses tolle Spielsystem nicht einfach aufgeben. Bis jetzt ist dieses Projekt aber noch in der ersten, sehr frühen Phase. +++ Die beiden österreichischen Hersteller NEO und Max Design verstärken ihre Zusammenarbeit, denn in Zukunft werden auch die Produkte aus dem Hause NEO über Max Design Deutschland vertrieben. Das hat allerdings keinen Einfluß auf die Selbstständigkeit beider Unternehmen, betonte Nikki Lobber von NEO.

Dracula

Das Spiel, der Film



Bram Stokers Dracula sorgte zu Beginn des Jahres für Spannung unter zahlreichen Kinobesuchern. Psygnosis' Dracula läßt sich zwar nur sehr schwer mit dem Werk von Francis Ford Coppola vergleichen, doch für Freunde des Vampir-Flairs ist es durchaus empfehlenswert. Wer sich über das Spiel hinaus mit diesem Thema beschäftigen möchte, hat nun die Gelegenheit dazu, denn Psygnosis ver-

lost zehn Exemplare von The Making Of Dracula. Diese ausführliche Dokumentation wurde während der Dreharbeiten aufgenommen und bietet Hintergrundinformationen, die bestimmt jeden Fan ansprechen werden.

Natürlich möchten wir dafür auch etwas von Ihnen wissen:

Wie ist der Name des fanatischen Vampirjägers, der eigentlich in jedem Dracula-Film mit von der Partie ist?

Ihre Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Dracula
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Kundenanfrage
erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Fax: 0 23 81/44 02 40
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Nieke

Kuper Preise
schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Capcom	28,-DM
Dome	36,-DM
Hook	29,-DM
Prince of Persia	32,-DM
Shadowlands	34,-DM
Temomaster 2	29,-DM

PC

Tip des Monats

Aufzeichnung Oct	* 44,-DM
Crystalis a. Enderon	* 78,-DM
Indi 4 + PD CD ROM	* 79,-DM
Mat News	* 77,-DM
Railway Challenge	* 66,-DM
Zeppelin	* 26,-DM

10 Jack & Kate	16,-DM	11 15 in 1000	16,-DM	12 Right and Wrong	16,-DM	13 Island	* 49,-DM
11 15 in 1000	16,-DM	12 Right and Wrong	16,-DM	13 Island	* 49,-DM	14 Targem, Targem	16,-DM
12 Right and Wrong	16,-DM	13 Island	* 49,-DM	14 Targem, Targem	16,-DM	15 Targem, Targem	16,-DM
13 Island	* 49,-DM	14 Targem, Targem	16,-DM	15 Targem, Targem	16,-DM	16 Targem, Targem	16,-DM
14 Targem, Targem	16,-DM	15 Targem, Targem	16,-DM	16 Targem, Targem	16,-DM	17 Targem, Targem	16,-DM
15 Targem, Targem	16,-DM	16 Targem, Targem	16,-DM	17 Targem, Targem	16,-DM	18 Targem, Targem	16,-DM
16 Targem, Targem	16,-DM	17 Targem, Targem	16,-DM	18 Targem, Targem	16,-DM	19 Targem, Targem	16,-DM
17 Targem, Targem	16,-DM	18 Targem, Targem	16,-DM	19 Targem, Targem	16,-DM	20 Targem, Targem	16,-DM
18 Targem, Targem	16,-DM	19 Targem, Targem	16,-DM	20 Targem, Targem	16,-DM	21 Targem, Targem	16,-DM
19 Targem, Targem	16,-DM	20 Targem, Targem	16,-DM	21 Targem, Targem	16,-DM	22 Targem, Targem	16,-DM
20 Targem, Targem	16,-DM	21 Targem, Targem	16,-DM	22 Targem, Targem	16,-DM	23 Targem, Targem	16,-DM
21 Targem, Targem	16,-DM	22 Targem, Targem	16,-DM	23 Targem, Targem	16,-DM	24 Targem, Targem	16,-DM
22 Targem, Targem	16,-DM	23 Targem, Targem	16,-DM	24 Targem, Targem	16,-DM	25 Targem, Targem	16,-DM
23 Targem, Targem	16,-DM	24 Targem, Targem	16,-DM	25 Targem, Targem	16,-DM	26 Targem, Targem	16,-DM
24 Targem, Targem	16,-DM	25 Targem, Targem	16,-DM	26 Targem, Targem	16,-DM	27 Targem, Targem	16,-DM
25 Targem, Targem	16,-DM	26 Targem, Targem	16,-DM	27 Targem, Targem	16,-DM	28 Targem, Targem	16,-DM
26 Targem, Targem	16,-DM	27 Targem, Targem	16,-DM	28 Targem, Targem	16,-DM	29 Targem, Targem	16,-DM
27 Targem, Targem	16,-DM	28 Targem, Targem	16,-DM	29 Targem, Targem	16,-DM	30 Targem, Targem	16,-DM
28 Targem, Targem	16,-DM	29 Targem, Targem	16,-DM	30 Targem, Targem	16,-DM	31 Targem, Targem	16,-DM
29 Targem, Targem	16,-DM	30 Targem, Targem	16,-DM	31 Targem, Targem	16,-DM	32 Targem, Targem	16,-DM
30 Targem, Targem	16,-DM	31 Targem, Targem	16,-DM	32 Targem, Targem	16,-DM	33 Targem, Targem	16,-DM
31 Targem, Targem	16,-DM	32 Targem, Targem	16,-DM	33 Targem, Targem	16,-DM	34 Targem, Targem	16,-DM
32 Targem, Targem	16,-DM	33 Targem, Targem	16,-DM	34 Targem, Targem	16,-DM	35 Targem, Targem	16,-DM
33 Targem, Targem	16,-DM	34 Targem, Targem	16,-DM	35 Targem, Targem	16,-DM	36 Targem, Targem	16,-DM
34 Targem, Targem	16,-DM	35 Targem, Targem	16,-DM	36 Targem, Targem	16,-DM	37 Targem, Targem	16,-DM
35 Targem, Targem	16,-DM	36 Targem, Targem	16,-DM	37 Targem, Targem	16,-DM	38 Targem, Targem	16,-DM
36 Targem, Targem	16,-DM	37 Targem, Targem	16,-DM	38 Targem, Targem	16,-DM	39 Targem, Targem	16,-DM
37 Targem, Targem	16,-DM	38 Targem, Targem	16,-DM	39 Targem, Targem	16,-DM	40 Targem, Targem	16,-DM
38 Targem, Targem	16,-DM	39 Targem, Targem	16,-DM	40 Targem, Targem	16,-DM	41 Targem, Targem	16,-DM
39 Targem, Targem	16,-DM	40 Targem, Targem	16,-DM	41 Targem, Targem	16,-DM	42 Targem, Targem	16,-DM
40 Targem, Targem	16,-DM	41 Targem, Targem	16,-DM	42 Targem, Targem	16,-DM	43 Targem, Targem	16,-DM
41 Targem, Targem	16,-DM	42 Targem, Targem	16,-DM	43 Targem, Targem	16,-DM	44 Targem, Targem	16,-DM
42 Targem, Targem	16,-DM	43 Targem, Targem	16,-DM	44 Targem, Targem	16,-DM	45 Targem, Targem	16,-DM
43 Targem, Targem	16,-DM	44 Targem, Targem	16,-DM	45 Targem, Targem	16,-DM	46 Targem, Targem	16,-DM
44 Targem, Targem	16,-DM	45 Targem, Targem	16,-DM	46 Targem, Targem	16,-DM	47 Targem, Targem	16,-DM
45 Targem, Targem	16,-DM	46 Targem, Targem	16,-DM	47 Targem, Targem	16,-DM	48 Targem, Targem	16,-DM
46 Targem, Targem	16,-DM	47 Targem, Targem	16,-DM	48 Targem, Targem	16,-DM	49 Targem, Targem	16,-DM
47 Targem, Targem	16,-DM	48 Targem, Targem	16,-DM	49 Targem, Targem	16,-DM	50 Targem, Targem	16,-DM
48 Targem, Targem	16,-DM	49 Targem, Targem	16,-DM	50 Targem, Targem	16,-DM	51 Targem, Targem	16,-DM
49 Targem, Targem	16,-DM	50 Targem, Targem	16,-DM	51 Targem, Targem	16,-DM	52 Targem, Targem	16,-DM
50 Targem, Targem	16,-DM	51 Targem, Targem	16,-DM	52 Targem, Targem	16,-DM	53 Targem, Targem	16,-DM
51 Targem, Targem	16,-DM	52 Targem, Targem	16,-DM	53 Targem, Targem	16,-DM	54 Targem, Targem	16,-DM
52 Targem, Targem	16,-DM	53 Targem, Targem	16,-DM	54 Targem, Targem	16,-DM	55 Targem, Targem	16,-DM
53 Targem, Targem	16,-DM	54 Targem, Targem	16,-DM	55 Targem, Targem	16,-DM	56 Targem, Targem	16,-DM
54 Targem, Targem	16,-DM	55 Targem, Targem	16,-DM	56 Targem, Targem	16,-DM	57 Targem, Targem	16,-DM
55 Targem, Targem	16,-DM	56 Targem, Targem	16,-DM	57 Targem, Targem	16,-DM	58 Targem, Targem	16,-DM
56 Targem, Targem	16,-DM	57 Targem, Targem	16,-DM	58 Targem, Targem	16,-DM	59 Targem, Targem	16,-DM
57 Targem, Targem	16,-DM	58 Targem, Targem	16,-DM	59 Targem, Targem	16,-DM	60 Targem, Targem	16,-DM
58 Targem, Targem	16,-DM	59 Targem, Targem	16,-DM	60 Targem, Targem	16,-DM	61 Targem, Targem	16,-DM
59 Targem, Targem	16,-DM	60 Targem, Targem	16,-DM	61 Targem, Targem	16,-DM	62 Targem, Targem	16,-DM
60 Targem, Targem	16,-DM	61 Targem, Targem	16,-DM	62 Targem, Targem	16,-DM	63 Targem, Targem	16,-DM
61 Targem, Targem	16,-DM	62 Targem, Targem	16,-DM	63 Targem, Targem	16,-DM	64 Targem, Targem	16,-DM
62 Targem, Targem	16,-DM	63 Targem, Targem	16,-DM	64 Targem, Targem	16,-DM	65 Targem, Targem	16,-DM
63 Targem, Targem	16,-DM	64 Targem, Targem	16,-DM	65 Targem, Targem	16,-DM	66 Targem, Targem	16,-DM
64 Targem, Targem	16,-DM	65 Targem, Targem	16,-DM	66 Targem, Targem	16,-DM	67 Targem, Targem	16,-DM
65 Targem, Targem	16,-DM	66 Targem, Targem	16,-DM	67 Targem, Targem	16,-DM	68 Targem, Targem	16,-DM
66 Targem, Targem	16,-DM	67 Targem, Targem	16,-DM	68 Targem, Targem	16,-DM	69 Targem, Targem	16,-DM
67 Targem, Targem	16,-DM	68 Targem, Targem	16,-DM	69 Targem, Targem	16,-DM	70 Targem, Targem	16,-DM
68 Targem, Targem	16,-DM	69 Targem, Targem	16,-DM	70 Targem, Targem	16,-DM	71 Targem, Targem	16,-DM
69 Targem, Targem	16,-DM	70 Targem, Targem	16,-DM	71 Targem, Targem	16,-DM	72 Targem, Targem	16,-DM
70 Targem, Targem	16,-DM	71 Targem, Targem	16,-DM	72 Targem, Targem	16,-DM	73 Targem, Targem	16,-DM
71 Targem, Targem	16,-DM	72 Targem, Targem	16,-DM	73 Targem, Targem	16,-DM	74 Targem, Targem	16,-DM
72 Targem, Targem	16,-DM	73 Targem, Targem	16,-DM	74 Targem, Targem	16,-DM	75 Targem, Targem	16,-DM
73 Targem, Targem	16,-DM	74 Targem, Targem	16,-DM	75 Targem, Targem	16,-DM	76 Targem, Targem	16,-DM
74 Targem, Targem	16,-DM	75 Targem, Targem	16,-DM	76 Targem, Targem	16,-DM	77 Targem, Targem	16,-DM
75 Targem, Targem	16,-DM	76 Targem, Targem	16,-DM	77 Targem, Targem	16,-DM	78 Targem, Targem	16,-DM
76 Targem, Targem	16,-DM	77 Targem, Targem	16,-DM	78 Targem, Targem	16,-DM	79 Targem, Targem	16,-DM
77 Targem, Targem	16,-DM	78 Targem, Targem	16,-DM	79 Targem, Targem	16,-DM	80 Targem, Targem	16,-DM
78 Targem, Targem	16,-DM	79 Targem, Targem	16,-DM	80 Targem, Targem	16,-DM	81 Targem, Targem	16,-DM
79 Targem, Targem	16,-DM	80 Targem, Targem	16,-DM	81 Targem, Targem	16,-DM	82 Targem, Targem	16,-DM
80 Targem, Targem	16,-DM	81 Targem, Targem	16,-DM	82 Targem, Targem	16,-DM	83 Targem, Targem	16,-DM
81 Targem, Targem	16,-DM	82 Targem, Targem	16,-DM	83 Targem, Targem	16,-DM	84 Targem, Targem	16,-DM
82 Targem, Targem	16,-DM	83 Targem, Targem	16,-DM	84 Targem, Targem	16,-DM	85 Targem, Targem	16,-DM
83 Targem, Targem	16,-DM	84 Targem, Targem	16,-DM	85 Targem, Targem	16,-DM	86 Targem, Targem	16,-DM
84 Targem, Targem	16,-DM	85 Targem, Targem	16,-DM	86 Targem, Targem	16,-DM	87 Targem, Targem	16,-DM
85 Targem, Targem	16,-DM	86 Targem, Targem	16,-DM	87 Targem, Targem	16,-DM	88 Targem, Targem	16,-DM
86 Targem, Targem	16,-DM	87 Targem, Targem	16,-DM	88 Targem, Targem	16,-DM	89 Targem, Targem	16,-DM
87 Targem, Targem	16,-DM	88 Targem, Targem	16,-DM	89 Targem, Targem	16,-DM	90 Targem, Targem	16,-DM
88 Targem, Targem	16,-DM	89 Targem, Targem	16,-DM	90 Targem, Targem	16,-DM	91 Targem, Targem	16,-DM
89 Targem, Targem	16,-DM	90 Targem, Targem	16,-DM	91 Targem, Targem	16,-DM	92 Targem, Targem	16,-DM
90 Targem, Targem	16,-DM	91 Targem, Targem	16,-DM	92 Targem, Targem	16,-DM	93 Targem, Targem	16,-DM
91 Targem, Targem	16,-DM	92 Targem, Targem	16,-DM	93 Targem, Targem	16,-DM	94 Targem, Targem	16,-DM
92 Targem, Targem	16,-DM	93 Targem, Targem	16,-DM	94 Targem, Targem	16,-DM	95 Targem, Targem	16,-DM
93 Targem, Targem	16,-DM	94 Targem, Targem	16,-DM	95 Targem, Targem	16,-DM	96 Targem, Targem	16,-DM
94 Targem, Targem	16,-DM	95 Targem, Targem	16,-DM	96 Targem, Targem	16,-DM	97 Targem, Targem	16,-DM
95 Targem, Targem	16,-DM	96 Targem, Targem	16,-DM	97 Targem, Targem	16,-DM	98 Targem, Targem	16,-DM
96 Targem, Targem	16,-DM	97 Targem, Targem	16,-DM	98 Targem, Targem	16,-DM	99 Targem, Targem	16,-DM
97 Targem, Targem	16,-DM	98 Targem, Targem	16,-DM	99 Targem, Targem	16,-DM	100 Targem, Targem	16,-DM

* = Bei Anwesenheit nach 10.00 Uhr - Lieferung möglich
DM = Deutsche Mark, DM 100 = 1 Euro
DM = Deutsche Mark, DM 100 = 1 Euro

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei + Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- + Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB + Preisänderung und Irrtum vorbehalten + kein Ladenverkauf

Eine gute Verbindung



Die Hardware- und Spielvertriebsfirma SOFT&SOUND plant, ab dem 15. November einen für Deutschland völlig neuartigen Dienst

anzubieten: Multiplayer-Spiele über Modem.

In Zusammenarbeit mit der englischen Firma ON-LINE Entertainment, die schon seit längerem Multiplayer-Spiele entwickelt und anbietet, sollen deutsche Computertreks schon in wenigen Tagen ohne große Umstände die heißesten Bodenkämpfe und gewagtesten Flugmanöver gegen lebende, intelligente Mitspieler aus ganz Europa fliegen können, anstatt sich weiterhin mit computergesteuerten Gegnern zufriedengeben zu müssen. Was so neu an dem Konzept ist und welche Möglichkeiten sich dem Modembesitzer bieten, erfahren wir bei einem Interview in der SOFT&SOUND-Zentrale in Düsseldorf. Thomas Borovskis sprach mit dem SOFT&SOUND-Geschäftsführer Jürgen Hecht und dessen Mitarbeiter Felix Schmitt.

PC Games: Herr Hecht, Sie planen, auf dem deutschen Markt ein völlig neues Spielprinzip zu etablieren, nämlich das Spielen mit vielen anderen Computerbesitzern über Telefonleitung. Was ist so neu daran, oder anders gefragt, wird diese Möglichkeit nicht bereits von einigen Mailboxen angeboten?

Jürgen Hecht: Es gibt die Möglichkeit, an Multiplayer-Spielen teilzunehmen, natürlich schon länger. Allerdings weiß jeder Modembesitzer, der sich an diesen - meist textorientierten -

Spielen einmal versucht hat, wie schlecht es um die Qualität der angebotenen Programme bestellt ist. Auf der anderen Seite waren die Kosten, die einem in Deutschland sitzenden Teilnehmer durch die sehr weite Entfernung zu den wenigen wirklich guten Mailboxen entstanden, viel zu hoch. Nehmen Sie zum Beispiel die Flugsimulation Air Warrior, die unser Partner ON-LINE Entertainment schon länger sehr erfolgreich als Multiplayer-Game in England anbietet. Wer sich bisher eine Version von Air Warrior gekauft hat, mußte sich in einem der deutschen Knotenpunkte des englischen TYNET einloggen: Es fielen verschiedene Online- und Kommunikationsgebühren an und zusätzlich entstanden hohe Telefankosten. Pro Stunde Spielspaß mußten bis zu 100,- Mark kalkuliert werden. Wer kann sich das schon leisten?

PC Games: Sie erwähnten den Air Warrior. Voraussichtlich wird er das erste Spiel sein, das über Ihren Mailboxdienst angeboten wird?

Jürgen Hecht: Richtig! Beim Air Warrior handelt es sich um das gleiche Spiel, das schon seit einiger Zeit von ON-LINE in England angeboten wird. Ändern wird sich allerdings die Sprache. Für deutsche Benutzer wird der Mailbox natürlich eine deutschsprachige Be-

nutzeroberfläche verpaßt. Am Gameplay ändert sich ansonsten nichts.

PC Games: Wer sich den Air Warrior (Anmerkung: Review in PC Games 04/93 und Review der CD-ROM-Version in dieser Ausgabe) schon zugelegt hat, kann am 15. November also gleich mit dem Dogfight loslegen?

Jürgen Hecht: Das kann er. Vorausgesetzt, er ist bis dahin bei uns als Benutzer angemeldet und hat seine persönlichen Paßwörter. Unter sechs verschiedenen Telefonnummern kann der Spieler sich dann im ON-LINE-Netz einwählen, sein Anruf wird durch unseren Dienst dann automatisch zur Mailbox nach England weiterverbunden.

PC Games: Der Zentralrechner steht also auch weiterhin in England. Wird dieses Computersystem durch sagen wir mal zehntausend weitere Benutzer nicht überlastet?

Jürgen Hecht: Da brauchen wir keine Angst zu haben. Es handelt sich um ein modernes Rechnersystem auf UNIX-Basis. Und sollte es wirklich einmal eng werden, so ist das System auf jeden Fall noch erweiterbar.

PC Games: Wird es beim Air Warrior bleiben oder kommen noch andere Spiele hinzu?

Jürgen Hecht: Der Air Warrior wird natürlich nicht das einzige Spiel unseres Dienstes bleiben. Schon jetzt werden andere Spiele in der ON-LINE-Mailbox angeboten, aber die sind - da auf Textbasis - für den deutschen Anwender kaum interessant. Bis Mitte November wird von Kesmai auch Battletech fertiggestellt sein. Das Spielprinzip mit den steuerbaren

Kampfrobotern dürfte wahrscheinlich schon allgemein bekannt sein. Weiter in Planung stehen ein Börsenspiel und ein Autorennen.

PC Games: Air Warrior und Battletech sind grafisch sehr aufwendig gestaltete Echtzeitspiele. Wie schaffen Sie es, diese bestimmt nicht geringen Datenmengen ohne Schwierigkeiten durch das Nadelöhr Modem zu schleusen? Wird etwa ein HighSpeed-Modem und ein Pentium-Rechner benötigt?

Felix Schmitt: Nein. Das Besondere an den ON-LINE Multiplayer-Spielen ist, daß zwischen PC und Mailbox nur die Positionsänderungen der gegnerischen Fahr- bzw. Flugzeuge übermittelt wird. Alles andere wird im PC des jeweiligen Benutzers berechnet. Es genügt ein Modem mit 2.400 Baud-Übertragungsrate, ein Wert also, mit dem wirklich jedes Modem, egal aus welcher Preisklasse, zurechtkommt. Bei der PC-Hardware sollte allerdings schon ein 386DX 33 MHz zur Verfügung stehen, da die SuperVGA-Grafik von Air Warrior der CPU doch einiges abverlangt.

PC Games: Kommen wir zu einem anderen wichtigen Thema: die Kosten. Welche Online-Gebühren entstehen für den Anwender?

Jürgen Hecht: Für jede Spielminute werden 50 Pfennige berechnet. Zusätzlich fallen für den Benutzer noch seine Telefongebühren zum nächsten Knotenpunkt an. Die Knotenpunkte unseres neuen Telefonnetzes sind momentan in München, Frankfurt, Berlin, Stuttgart, Düsseldorf und Hamburg installiert, aber es sind noch sieben weitere kurzfristig in Vorbereitung. Mittelfristig ist

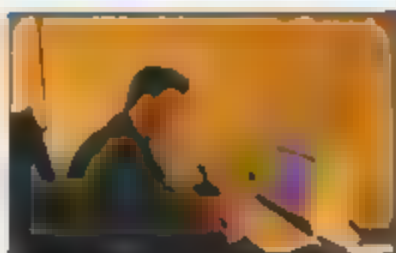
Ein Ausbau um weitere Knoten vorgesehen so darf über kurz oder lang jeder Benutzer zum Internet spielen kann Wenn Sie die Werbung auf eine Spielstunde der hochrechnen sehen Sie dass Ihre Beteiligung nicht einmal die Hälfte im Normalstandort als nicht mal ein Drittel der bisher üblichen Kosten ausmacht Nachteiliger kann der deutsche Anwender auf keinen Fall an einer Serverhyperleistung kommen Außer dem wird der Netzeinsatz noch rechnerisch stark erleichtert da in dem Pauschalbetrag 3,125 und Boxgebühren enthalten sind

PC Games *Strategy and Simulation*

Age of Empires II	PC	1995	1995
Age of Empires II: The Age of Kings	PC	1995	1995
Age of Empires II: The Conquerors	PC	1995	1995
Age of Empires II: The Definitive Edition	PC	1995	1995
Age of Empires II: The Forgotten	PC	1995	1995
Age of Empires II: The Last Days of the Empire	PC	1995	1995
Age of Empires II: The Rise of Rome	PC	1995	1995
Age of Empires II: The Siege of Jerusalem	PC	1995	1995
Age of Empires II: The Tiberian Dawn	PC	1995	1995
Age of Empires II: The Tiberian Dawn: The Forgotten	PC	1995	1995

[illegible][illegible]

Felix Schmitt: Da es im Falle des Air Warmers sowohl für den PC als auch für Amiga, Alan und Macintosh-Rechner eigene Versionen gibt, sind solche Konstruktionen durchaus



denkbar im Grunde kennt man nie wer sich hinter einem gegnerischen oder befreundeten Flugzeug versteckt ist. PC, Amiga oder Macintosh: Dank des Kommunikations Modus über den man sich während des Fluges mit jedem beliebigen Spieler per Tastatur unterhalten kann, steht es jedem frei sich zu äußern.

PC Games

Jürgen Hecht für den Fall
drill'ter jetziger Service auf
dem Markt gut angenommen
wird und wir können kurzzei-
tig mit ± 100 gut mittlere
Fiktivzahlen mit bis zu $\times 100$
Benutzern könnten wir in
zwei bis drei Jahren ein noch
reifevolles Produkt anbieten.
Etwas genaueres kann ich jetzt
noch nicht sagen, aber ein
Multiplayer-Spiel mit Virtual
Reality Plot wäre kinder- und
weitere für Haus und Schule in
der nächsten Zeit wären ich
hoffe und wir uns allen things
erst um eine malungssiege
Markteinführung bis jetzt wir
denken es gibt zu kommen
dennoch sehen wir weiter

$\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$

Unter der Telefonnummer 0211/633006 können interessierte Leser sich bei SOFT&SOUND genauere Informationen über dieses Projekt einholen. Sobald die deutschen Telefonnummern für die Multiplayer-Mailbox bekannt sind, werden wir sie in der PC Games veröffentlichen.

Softsale Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax 0521 910413 und 404
☎ 05021/910416 und 910417

[illegible]

LADENSCHEFT JEZU NACH IN HANNOVER, WANDERLIED
1672 10-11-12 13-14-15 16-17-18 19-20-21 22-23-24

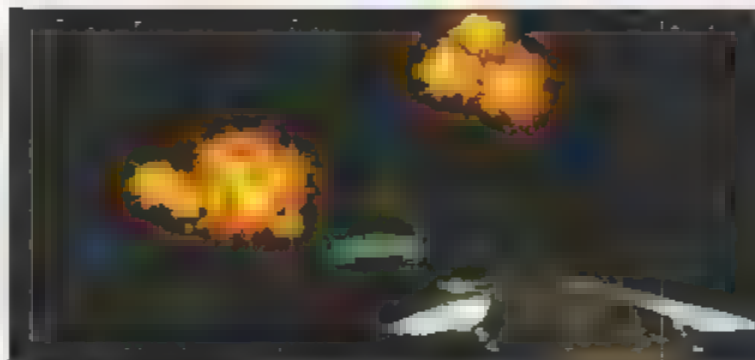
EA=ENGL AN

Inca 2

Die Tränen Gottes

Coktel Visions Inca-Epos geht nach gut einem Jahr Pause in die zweite Runde. Inca 2 zeigt sich ebenso vielseitig wie der erste Teil: Halb Action, halb Adventure, und eine Handlung, die sich so spannend liest wie ein Ethno-Roman.

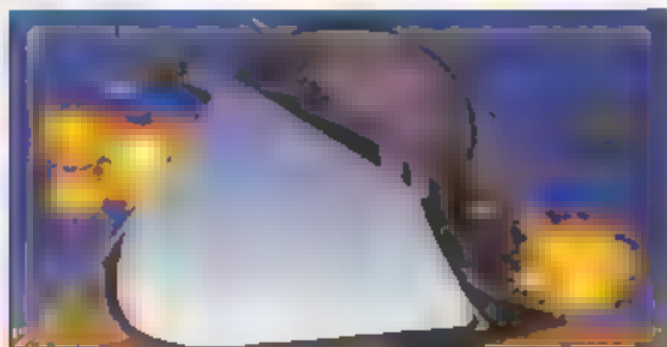
Die Story von Inca 2 schließt lückenlos an den ersten Teil des Actionadventures an. Erinnern wir uns zurück. Lange bevor der südamerikanische Kontinent im Jahre 1532 durch Francisco Pizarro für die abendländische Kultur erschlossen wurde, sah Huayna Capac, der Herrscher der mächtigen Inka-Kultur, voraus, daß mit dem Einfall der europäischen Fremden auch der Niedergang des goldenen Reiches bevorstand. Eine weise Vor-



ahnung, denn wie wir wissen, brachten die europäischen Konquistadoren viel Leid und Elend über die jahrtausendealte Hochkultur. Soweit die Fakten, ab jetzt kommt Fiktion: Jener inkaherrscher Capac, so berichtet die Sage, habe die Macht der Inkas auf einem anderen Planeten in Sicherheit gebracht. Des Spielers Aufgabe in Inca 1 war es nun, 500 Jahre danach, dem Reich

Mit ausgezeichneten Grafiken kann auch der Nachfolger zu Inca aufwarten.

der Inkas wieder zur alten Glorie zu verhelfen. In der Rolle El Dorado (des "Goldenen") waren die drei Urgewalten Energie, Zeit und Materie im Weltraum aufzulösen und wieder zu vereinen. In Teil 2 wird das unterhaltsame Gam weitergespielt. El Dorado konnte die Urgewalten glücklich vereinen und regiert nun als mächtiger Gott könig "Inka" (der Stamm ist nach seinem Gott benannt) über die vier Teile des Inkareiches Tawantinsuyu. Über die Jahre seiner Herrschaft breitet sich das Inka-Reich über alle fünf Kontinente der Erde aus. Nur die "Ancient Lands", die Länder, in denen der grausame Konquistador Aguirre (auch als das Sinnbild alles Bösen im Teil 1 eingeflochten) herrscht, verweigern sich der friedlichen Herrschaft Inkas zu unterstellen. Ein mysteriöser Meteorit, der zu der Zeit am Firmament auf



Der Alptraum eines jeden Bahnvorstehers. Bei dieser Lokomotive bleibt keine Aue trocken!

taucht, scheint den Frieden auf der Erde aber zu bedrohen. Naturkatastrophen und andere unerklärliche Ereignisse scheinen ihre Ursache im unheimlichen Wirken des Himmelskörpers zu haben. In der Rolle Atahualpas, dem Sohn El Dorados, müssen Sie gegen die Macht des Asteroids zu Felde ziehen

Technik-Spektakel

Wieder präsentiert sich das Spiel als Adventure mit großem Action-Teil. Der Spieler hat aber diesmal die Option, die einzelnen Stufen entweder als Adventure- oder als Actionspiel zu bewältigen. Der Schwierigkeitsgrad wird in den Action-Sequenzen automatisch an das Verhalten des jeweiligen Spielers angepaßt. Ein überhöhter Schwierigkeitsgrad, wie er am ersten Teil noch kritisiert wurde, soll diesmal demnach nicht mehr stören. Überhaupt wurde wieder besonderer Wert auf viel Abwechslung gelegt. Rasant: 3D-Kampfsequenzen im Weltraum und auf der Erde wechseln sich ab mit kniffligen Puzzles in verschiedenen Ländern der Erde. Grafisch wurden wieder alle Register gezogen. Zu sehen sind vorberechnete 3D-Animationen, fraktal erzeugte Landschaften und zahlreiche Videoaufnahmen echter Schauspieler. Die ersten Exemplare des Multimedia-Spektakels werden voraussichtlich noch vor Jahresende in den Verkaufsregalen stehen. Erhältlich ist Inca 2 dann in verschiedenen Versionen auf Diskette und CD-ROM. In der nächsten Ausgabe der PC Games werden wir im ausführlichen Review darüber berichten, was an den wohlklingenden Ankündigungen von Colossal Vision wirklich dran ist.

Hersteller: Coktel Vision

Preis: ca. DM 130,-



Medio Point

Impressum

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

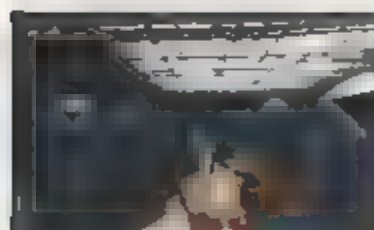
[illegible][illegible][illegible][illegible]

Bestellannahme: **Laden & Versandanschrift:**
Autoschlosser-Service für schnelle Angebote: (030) 622 85 28

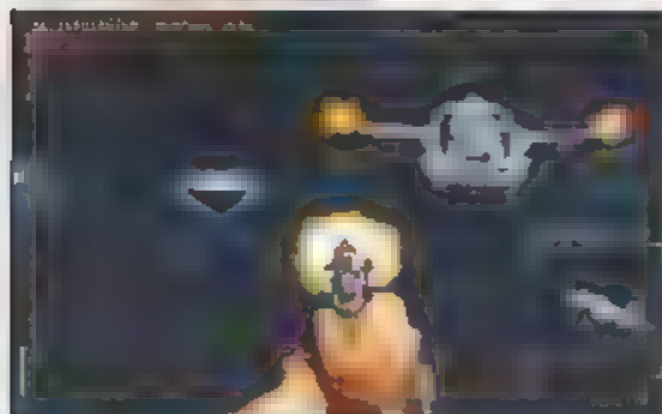
Terminator Rampage

Arnie is back!

Nachdem Last Action Hero in Amerika floppte und auch in Deutschland nicht allzu viele Besucher ins Kino ziehen wird, erinnert man sich gerne an die Tage, an denen Arnold Schwarzenegger noch Kultfilme anstatt kommerzielle Hollywoodschinken produzierte. The Terminator hat schon viele Programmierer in seinen Bann gezogen und Bethesda Softworks macht da keine Ausnahme. Terminator Rampage bietet ausgezeichnetes 3D-Scrolling und satte Action. Zunächst ist man nur mit einer Beretta bewaffnet und macht sich auf die Jagd nach Infiltratoren und vielen anderen Robotern. In puncto Grafik ist Terminator Rampage dem neuen Fantasytitel Shadowcaster durchaus ebenbürtig, eine Beurteilung der Spielbarkeit möchten wir in dieser frühen Phase nicht abgeben.



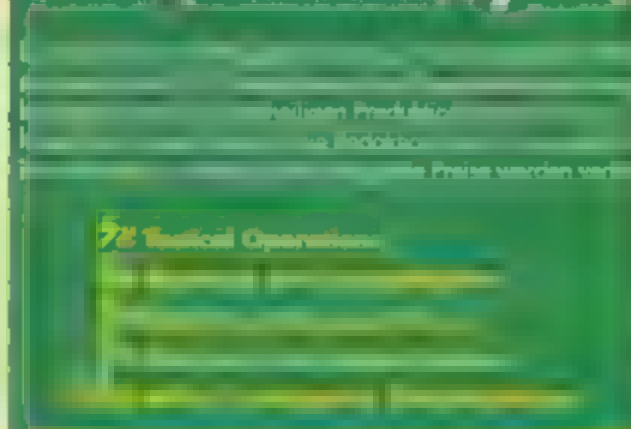
Terminator Rampage dem neuen Fantasytitel Shadowcaster durchaus ebenbürtig, eine Beurteilung der Spielbarkeit möchten wir in dieser frühen Phase nicht abgeben.



Exzellente 3D-Action bei Terminator Rampage.

Troubleshooting

Viele Hersteller bieten über eigene Mailboxen, aber natürlich auch über CompuServe Updates für ihre Spiele an. So ist beispielsweise im "Game Publishers Forum" von SSI ein Webblaster-Fix erhältlich, das alle SSI Spiele auch mit dieser Soundkarte harmonisieren läßt. Das File trägt den Titel "SSWBF.ZIP". Außerdem scheint die Endsequenz von Dark Sun einigen Rechnern Probleme zu bereiten. Das File "DSUNFI.ZIP" löst alle Schwierigkeiten in Luft auf. Das große Manko bei den Tactical Operations. Man kann keine alten Strike Commander Spielstände übernehmen. Dieser Makel wird jetzt mit dem File "SCSAVF.EXE" endlich beseitigt. NFL Coaches Club Football hat auch noch ein paar Schönheitsfehler. Das File "CCFBVP.ZIP" nimmt aber nicht nur kleine Korrekturen vor, sondern beinhaltet auch noch weitere Features. Für Land Of Lore gibt es auch schon das erste Update. Das gepackte File "LOLPCH.ZIP" verändert einige Kapitel und stellt ein Update auf die Version 1.110 dar.

**Das Gewinnspiel**

Sie müssen lediglich folgende Frage beantworten:

Welchen Taktik- und Kampf-Modus Tactical Operations eine Mission der...

Ihre Antwort schreiben Sie auf einem Postkarte und schicken diese an:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion PC Games
Tactical Operations
Bismarckstr. 32-34
90451 Nürnberg

Innocent Until Caught

Steuererklärung

Bei diesem Spiel dreht sich alles um den starken Arm des Gesetzes - das liebe Finanzamt! Unserem Helden wird nämlich unterstellt, daß er seine Rechnungen nicht pünktlich gezahlt hat. Ihm bleibt nur noch eine kurze Frist, um alle Ungereimtheiten aufzuklären und seine Unschuld zu beweisen. Er ist innocent until caught! Daß das ganze in der Zukunft spielt, erkennt man allein schon am fabelhaften Intro. Daß es sich aber außerdem um ein Adventure handelt, bemerkt man erst nach einigen Spielminuten. Innocent Until Caught könnte ganz groß herauskommen, denn so wohl Grafik als auch Sound präsentieren sich in ausgezeichnetester Verfassung von dem tollen Gameplay ganz zu schweigen.

Bei diesem Spiel dreht sich alles um den starken Arm des Gesetzes - das liebe Finanzamt! Unserem Helden wird nämlich unterstellt, daß er seine Rechnungen nicht pünktlich gezahlt hat. Ihm bleibt nur noch eine kurze Frist, um alle Ungereimtheiten aufzuklären und seine Unschuld zu beweisen. Er ist innocent until caught! Daß das ganze in der Zukunft spielt, erkennt man allein schon am fabelhaften Intro. Daß es sich aber außerdem um ein Adventure handelt, bemerkt man erst nach einigen Spielminuten. Innocent Until Caught könnte ganz groß herauskommen, denn so wohl Grafik als auch Sound präsentieren sich in ausgezeichnetester Verfassung von dem tollen Gameplay ganz zu schweigen.

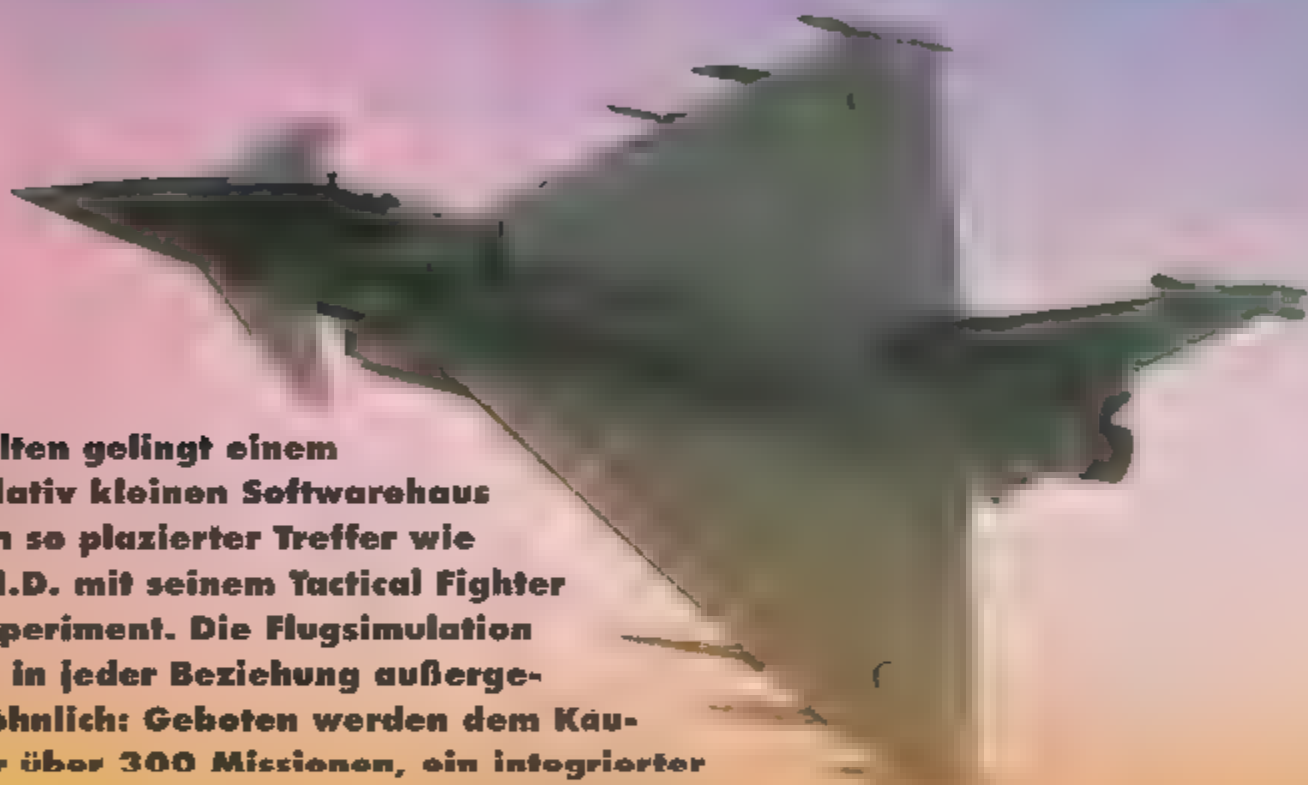


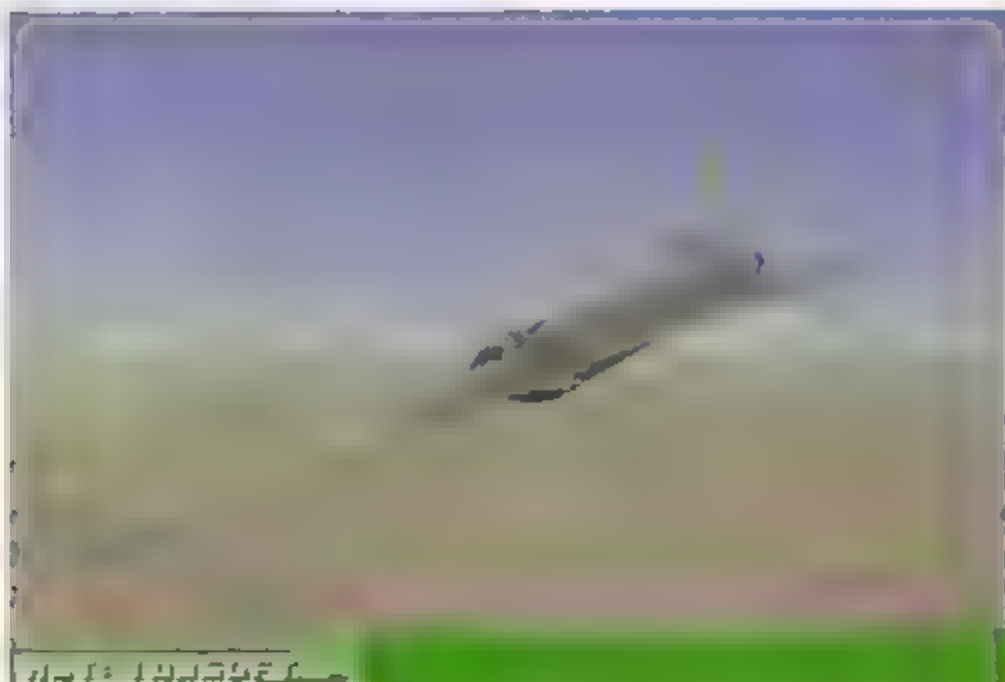
Stimmung in der Billardhalle.

SPIEL DES MONATS

TFX

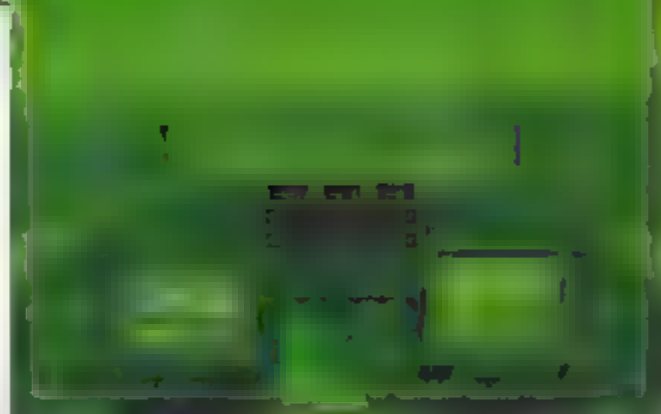
Selten gelingt einem relativ kleinen Softwarehaus ein so platzierter Treffer wie D.I.D. mit seinem Tactical Fighter Experiment. Die Flugsimulation ist in jeder Beziehung außergewöhnlich: Geboten werden dem Käufer über 300 Missionen, ein integrierter Missioneditor und fantastisches Gameplay.





Oben: Der umstrittene Eurofighter im Einsatz. Rechts: Der Flug mit Nachtsichtgerät.

von Missionen anzuführen. Über 300 Aufträge warten allein im Menüpunkt "Tour of Duty", also im Kameramodus, auf Ausführung. Aber auch die anderen Spielvarianten bergen wochenlangen Spielspaß. Der "Arcade"-Modus versetzt den Dogfight-wütigen Piloten gleich mitten ins heiße Kampfgeschehen. Zwar müssen auch hier vollständige Missionen in fünf verschiedenen Levels geflogen werden, aber das Spiel folgt dann nicht mehr einer sich langsam zuspitzenden, politischen Hintergrundgeschichte wie das in der Tour of Duty der Fall ist. Im Modus "Training" wird ein Pilot allmählich auf das Leben als UN-Pilot vorbe-



reitet. Als stimmungsvoller Hintergrund wurde dabei die USAF Fighter Weapons School gewählt, die den Kinofreunden unter Ihnen vielleicht noch aus "Top Gun" bekannt ist. Start- und Landeübungen und einfache Freund-und-Feind-Übungen stehen in ihrer Ausbildung im Vordergrund. Wer überhaupt keinen Story-Hinter-

grund haben möchte, sollte sich mit dem Menüpunkt "Simulator" beschäftigen, denn dort wird wirklich Action pur geboten. Neben dem "Flashpoint"-Modus, in dem die Highlights aus allen Etappen in Kurzfassung geflogen werden können, steht als letzter, aber doch sehr interessanter Punkt noch ein Missioneditor. Festzu-

legen sind dort alle relevanten Daten, durch die sich auch die vorgefertigten Missionen auszeichnen. Wetterverhältnisse, Start- und Landepunkte sowie das primäre und sekundäre Missionsziel.

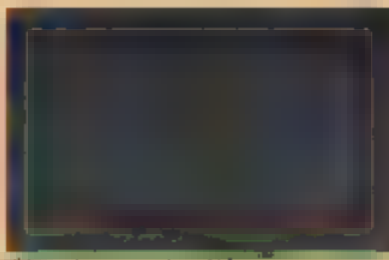
...für jeden want

Für die Steuerung während des Fluges stehen dem Spieler alle drei Eingabegeräte zur Verfügung. Der Vorzug sollte freilich einem Joystick gegeben werden. Ganz ohne Tastatur geht es bei T.F.X. allerdings nicht. Die umfangreiche Tastaturbelegung reicht durchaus an diejenige des legendären Falcon 3.0 heran. Über 70 (!) Befehle können dem Programm über Tastaturkombinationen mitgeteilt werden. Die bunte Palette reicht von 13 verschiedenen Ansichtsmodi, die wie üblich über die Funktionstasten erreicht werden, bis zu den unterschiedlichsten Anweisungen an die teilweise intelligenten Waffensysteme. Liebhaber von unkomplizierter Unterhaltungssoftware zu denen ich mich auch zähle - brauchen aber trotzdem nicht zu befürchten, daß sie die Optionenvielfalt überfordert, denn durch vier verschiedene Gameplay-Modi von Arcade bis militärisch realistisch, kommen auch unterschiedliche Geschmäcker auf ihre Kosten.

Polygone statt Bitmaps

Vor allem das Grafiksystem sorgte für reichlich Verwunderung innerhalb der PC Games-Redaktion. Daß ein Spiel, das

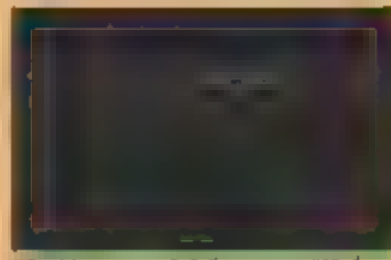
Die Flugzeuge



Die F-22



Der Eurofighter 2000



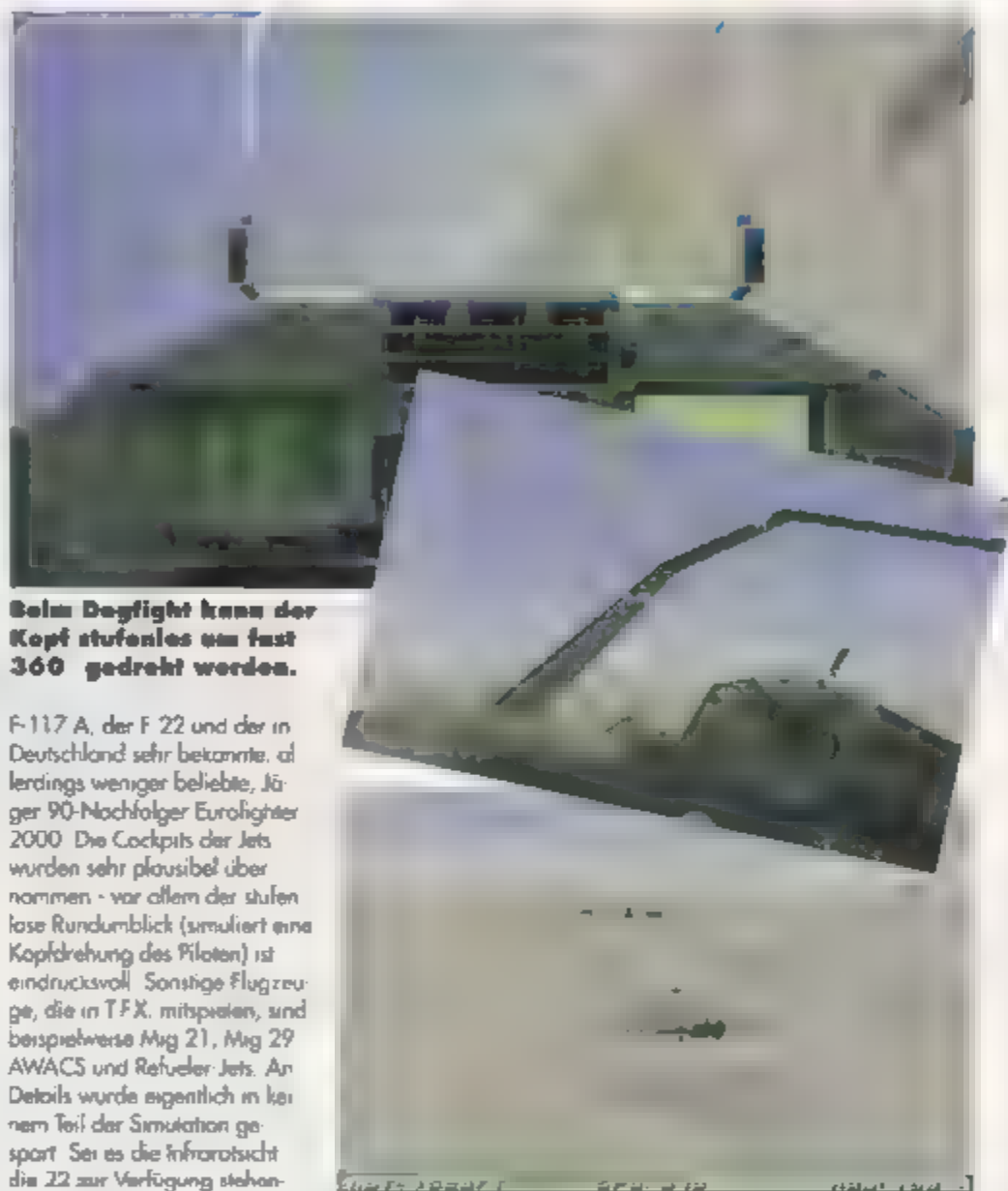
Der Stealthfighter F-117

[illegible]

ausschließlich auf Polyangrafik zurückgreift, dennoch so realistisch wirkt, ist nach Spielen wie Strike Commander oder Command & Conquer auch kaum noch zu tadeln. Der Trick, auf den die Programmierer zurückgriffen, um die Grafik so real wie möglich erscheinen zu lassen, ist der doch sehr begrenzte Einsatz von verschiedenen Farben. Die Details auf dem Boden können sich ebenfalls sehen lassen. Häuser, Fabriken, Armeestellungen und sogar Bäume werden in bisher nicht dagewesener Vielfalt dargestellt. Noch besser als bei der grafischen Realisierung schaut es beim Sound aus. Etwas unzeitgemäß wird zwar der General Midi Standard nicht unterstützt, sondern "nur" AdLib-, Soundblaster- und Roland-kompatible Karten. Wer allerdings eine Roland MPU-32-kompatible Soundkarte im Rechner stecken hat, kann ein Klangerlebnis erster Güte erwarten. Je nachdem in welchem Einsatzgebiet sich der Spieler befindet, ist orchestrale Musik zu hören, die bis jetzt auf dem Spielmarkt ihresgleichen suchen muß. Im bosnischen Konflikt ertönen für den Balkan typische Klänge, in Südamerika hingegen Salsa und Merenge gespielt auf landestypischen Instrumenten.

Eurofighter 2000

Ihr Flugzeug ändert sich je nach Auftrag. Insgesamt stehen Ihnen drei Flugzeuge zur Verfügung: Der Tarnkappenbomber

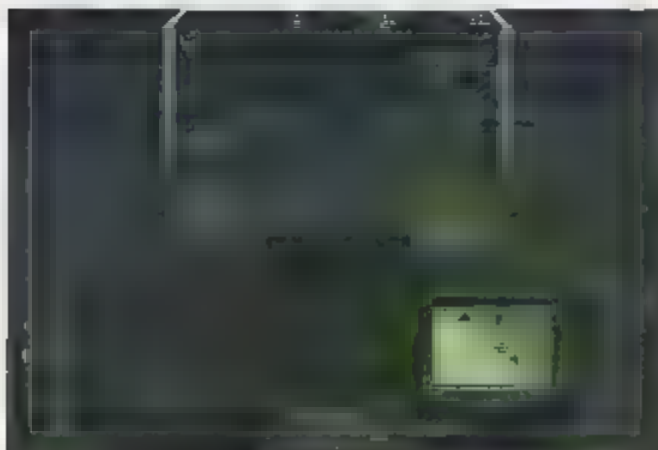


Beim Dogfight kann der Kopf stufenlos um fast 360° gedreht werden.

F-117 A, der F-22 und der in Deutschland sehr bekannte, allerdings weniger beliebte, Jäger 90-Nachfolger Eurofighter 2000. Die Cockpits der Jets wurden sehr plausibel übernommen - vor allem der stufenlose Rundumblick (simuliert eine Kopfdrehung des Piloten) ist eindrucksvoll. Sonstige Flugzeuge, die in TFX mitspielen, sind beispielsweise Mig 21, Mig 29, AWACS und Refueler-Jets. An Details wurde eigentlich in keinem Teil der Simulation gespart. Sei es die Infrarotsicht, die 22 zur Verfügung stehenden Waffensysteme oder die digitalen Funksprüche. In Anbetracht der rundum kompletten Ausstattung (es müssen auch auf lange Sicht weder ein

Speech Pack noch Zusatzmissionen hinzugekauft werden) und der technischen Ausgereiftheit bleibt für Fans von Flugsimulationen eigentlich nur eine Empfehlung: Diese Software muß her!

Thomas Borovskas ■



Unter Flakbeschuss über Bosnien. Der UNO-Einsatz ist auch im Spiel nicht ungefährlich.

SPECS & TECS

ISA	Tandem
VGA	Mesa
SVGA	Jeppich
EMS	AdLib
386er	Soundblaster
MS 12 MB	Arcton
RAM 514 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
Speech Pack inbegriffen, Mission-Builder

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Digital Image Design

RANKING

Flugsimulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Indy Car Racing

Gentlemen! Start!

Vor 20 Minuten habe ich erfahren, daß der letztjährige Formel 1-Weltmeister Nigel Mansell in seiner ersten Saison als Indy Car-Fahrer den Titel gewonnen hat. Vor zwei Wochen gab Mario Andretti bekannt, daß er aus dem Formel 1 Grand Prix Circuit aussteigt. Insbesondere die europäischen Autorennfans haben ja schon immer gesagt, daß Indy Car-Fahrer den Formel 1-Piloten nicht das Wasser reichen können.

Diese Diskussion darf nun auf dem PC in anderer Form fortgesetzt werden. Indy Car Racing von Papyrus Software, der Nachfolger des Hitspiels Indy 500, gibt all denen, die auf dem exzellenten Formula One Grand Prix von MicroProse ihre Reife(n)prüfung abgelegt haben reichlich Gelegenheit zum Vergleich. Für diejenigen, die mit dem amerikanischen Renngeschäft nicht so vertraut sind, folgt eine kurze Übersicht: Indy Car Rennen sind schneller als Formel 1-Rennen. Das liegt jedoch zum größten Teil daran, daß viele der Rennen auf schnelleren Rundkursen ausgetragen werden. Formel 1 Rennstrecken sind in der Regel eine größere Herausforderung an das Fahrersche Können der Piloten. Außerdem wird bei den Indy Cars fliegend gestartet. Während die Speedfreaks dem Indy Circuit den Vorzug

geben, sind die Techniker eher dem Formel 1 Circuit zuneigt.

Indy Car Racing ist ein durchweg gelungenes Spiel. Von der Grafik, Schnelligkeit und Bildaufbaurrate bis hin zu den Optionen fügt sich alles zu einem gelungenen Gesamtbild zusammen. Aber ist es besser als Formula One Grand Prix? Hockenheimer frei zur ersten Runde.

Grafik

Bei den Grafiken in Indy Car bediente man sich der "Texture Mapping Technik". So gut wie alles, was auf dem Bildschirm sichtbar ist, ist strukturiert, wodurch sich die Illusion räumlicher Tiefe ergibt. Die Rennstrecken, Landschaften und Barrieren wurden auf diese Weise geschaffen und nicht zuletzt die Autos selbst. Die Fahrzeuge sehen echt aus und



nicht wie die "rollenden Pyramiden", die man von so vielen Rennsimulationen kennt. In der Tradition von Indy 500 hat man sechs Zeitlupenkameras in das Spiel integriert, die nach amerikanischen TV-Prinzip stationiert wurden. Darunter befinden sich solche Exoten wie die Zeppelinkamera, die Sky-Kamera, die Schaltgehäusekamera und die Verfolgerkamera. Sämtliche Fahrzeuge und Rennstrecken sind mit den Werbebotschaften der Sponsoren versehen. Sogar die Farben des Rennstreckenbelags und der Grundanlagen sind von Rennstrecke zu Rennstrecke verschieden. Während des Rennens legen die Autos ordentlich Gumm auf den Straßenbelag, der im Laufe des Rennens stetig zunimmt. Das dient dem erfahrenen Piloten gleichzeitig als zu-

sätzliche Fahrhilfe, da auf die so Weise die Bremspunkte grafisch hervorgehoben werden und das Finden der idealen erleichtert wird. Nach einem Fahrfehler steigt Qualm von Jett Reiten auf und Unfälle können in Explosionen enden, die einem Kriegsspiel zur Ehre gereichen würden. Indy Car liegt nach den ersten Runden grafisch klar in Führung. Ergo FIGP vs. Indy Car 0:1.

Optionen

Indy Car verfügt über eine Unmenge an Optionen, die sich nicht nur auf das Fahrzeug beziehen. So läßt sich das Spiel auf mehrere Joystickarten oder Lenkrod- bzw. Fußpedalsysteme konfigurieren. Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit, jeder beliebigen Taste, jedem Schalter oder Regler separate Funktionen zuzuordnen. Auch Modemplay ist möglich. Das Menüsystem zur Einstellung des Fahrverhaltens ist übersichtlich aufgebaut und



Beim Boxenstop müssen alle Arbeiten manuell ausgeführt werden: Hektik pur!

rt your Engines.



Mit 125 Meilen in der Stunde einen Überholvorgang einzuleiten, ist beiße kein leichtes Unterfangen (links); typisch Amerika: Werbung, wohin das Auge blickt. Ob die Hersteller der Markenartikel für dieses geschickte Product Placement bezahlt haben oder nicht, ist nebensächlich (unten).

CHOOSE A TRACK

Long Beach
Michigan
Milwaukee
Monterey
New England
Toronto

kinderleicht zu bedienen. Neben den bekannten Einstelloptionen wie Front- oder Rückspoiler, Benzinmenge und Schaltweg können die folgenden Systeme manipuliert werden: Reifendruck, Radstand, Stoßdämpfer, Kraftstoffmenge, Zündvorsprung, Bremswegabweichung, Turbolader, um nur einige zu nennen. Das Tunen des Fahrzeugs ist ein grafisches Schmankerl. Der Wagen wird zunächst in voller Pracht von oben gezeigt. Nach der Auswahl der gewünschten Einstellung schwenkt die Kamera auf das entsprechende Teil und zoomt dann darauf ein. Die Anforderungen der Rundunterscheiden sich wesentlich von denen der Kurvenstrecken und gute Kenntnis der jeweiligen Einstellungen zahlt sich in kürzeren Rundenzeiten aus. Dieses Spiel ist geradezu ultra-realistisch und daher nicht gerade leicht. Eingefleischte Profis haben hier ein echtes Festessen vor sich. Neulinge können sich hingegen mit den vor-eingestellten Wagen langsam

an das Geschehen herantasten. Daher: F1GP vs. Indy Car 0:2

Rennstrecken

Insgesamt sechs Rennstrecken stehen zur Verfügung. Hierbei handelt es sich um die Rundkurse von Toronto, Monterey und Long Beach und um die für Indy Car-Verhältnisse kurvenreichen Strecken New England, Milwaukee und Michigan. Ein weiterer Kurs, Portland, war leider auf meiner Review Copy noch nicht enthalten. Papyrus plant, zumindest für den US-Markt, dem ehrlichen Käufer des Produktes nach Einsendung der Garantiekarte eine Kursdiskette mit zwei zusätzlichen Rennstrecken zuzusenden. Nach Auswahl der Strecke wird diese in Vogelperspektive grafisch angezeigt und mit nützlichen Informationen wie Streckenlänge, Rekordzeit, Wetter, etc. unterlegt. Die Rundkurse sind schlicht und ergreifend nicht schwierig ge-

nug, stellen jedoch eine Herausforderung an die mechanischen Fähigkeiten des Spielers dar. Hier kann eine hundertstel Sekunde zwischen Sieg und Niederlage entscheiden. Faktoren wie Reifendruck, die Größe und Position des Spoilers und die Getriebeeinstellung entscheiden hier über Sieg oder Niederlage. Ob nun sechs oder acht Rennstrecken spielt jedoch keine Rolle. Das sind eindeutig zu wenig. Daher: F1GP vs. Indy Car 1:2

Fahrverhalten

Nachdem man sich im Fahrercockpit niedergelassen hat,

sieht man spartanische, aber realistische digitale Annoturen: Drehzahl, Geschwindigkeit, Benzinstand und alle anderen vitalen Anzeigen sind übersichtlich angeordnet und auf einen Blick zu erkennen. Durch Drücken der F1-Taste können außerdem die Reifentemperatur und der Benzinverbrauch angezeigt werden. Das Fahrverhalten ist sehr realistisch und selbst im Anfängermodus muß rechtzeitig gebremst und





gekuppelt werden, wenn man nicht Bekanntheit mit der Schutzmauer machen will. Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal zwischen Formula One Grand Prix und Indy Rennstrecken ist die Steilkurve. Auf dem höchsten Punkt einer solchen Kurve ist das Fahrzeug aufgrund der Fliehkräfte leichter als auf der geraden Strecke. Hier heißt es konzentrieren und Ruhe bewahren. Diese Kurven müssen vorichtig angegangen werden, da man ansonsten bremsen muß, wodurch man leicht die Kontrolle verlieren kann. Schalten und Bremsen erfolgt über die einstellbare Joystick-Eingabe. Der Spieler erlebt die Geschwindigkeit, die Landschaften verfügen über Detailgenauigkeit und das ganze füllt sich zu einem realistischen Fahrerlebnis zusammen. Wer sich jedoch während des Rennens die Landschaft ansieht, findet sich ruckzuck in der Ambulanz wieder. Alle Strecken erfordern hundertprozentige



Auf dem Videoband wird jeder Fahrfehler festgehalten; vor allem spektakuläre Unfälle sorgen für gute Stimmung beim faszinierten Publikum.

Konzentration vom Start bis zum Ziel, da das Spiel während des Rennens nicht gespeichert werden kann. In Sachen Realität hat Indy Car klar die Nase vorn, jedoch kommt zumindest beim gelegentlichen User bei Formula One Grand Prix mehr Freude auf. Daher ein Punkt für beide

Produkte. **FIGP vs. Indy Car 2:3**

Ersatzteile

Indy Car ist ein komplexes Spiel mit einer Unzahl von Auswahlmöglichkeiten und grafischen Leckerbissen. Wenn Sie sich noch getaner Arbeit Ihre fahrradschen Husarenstücke im "Fernsehen" an-

qualmenden Bremsen über die Rennstrecke fliegt. Die Voreinstellung für diese Replays liegt bei 20 Sekunden. Die maximale Länge hängt vom verfügbaren Arbeitsspeicher ab. Der Motorenlärm und die Autprallgeräusche wurden gut umgesetzt. Musik spielt in einem solchen Spiel sowieso nur eine untergeordnete Rolle. Formula One Grand Prix schuf eine neue Dimension für Rennsimulationen und ist ohne Zweifel ein erstklassiges Spiel. Indy Car Racing ist allerdings der nächste, logische Schritt in eine noch bessere, noch schnellere und noch realistischere Zukunft dieses Genres. Die Zielfahne senkt sich und Indy Car beendet das Rennen auf dem ersten Platz mit einer



schauen möchten, können Sie dies mittels des VCR-Interfaces und der Replay Kamera tun. Insbesondere die TV Kamera bietet spektakuläres Filmmaterial, in dem unser Held mit quetschenden Reifen und

Runde Vorsprung vor Formula One Grand Prix. Alle anderen Starter sind während des Rennens ausgeschieden. **im Ziel FIGP vs. Indy Car 2:4**

Markus Krichel ■



Eine phantastische Option: Der Reifenwechsel ist ein grafischer Leckerbissen.

SPECS & TECHS

GBA	Testator
VE4	Mouse
SVGA	Joystick
EMS	Ad.M.
386 cr	Soundblaster
HD 12 MB	Hard
MEMO 12 MB	General 006

BESONDERHEITEN
2 MB RAM benötigt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Papirus Software

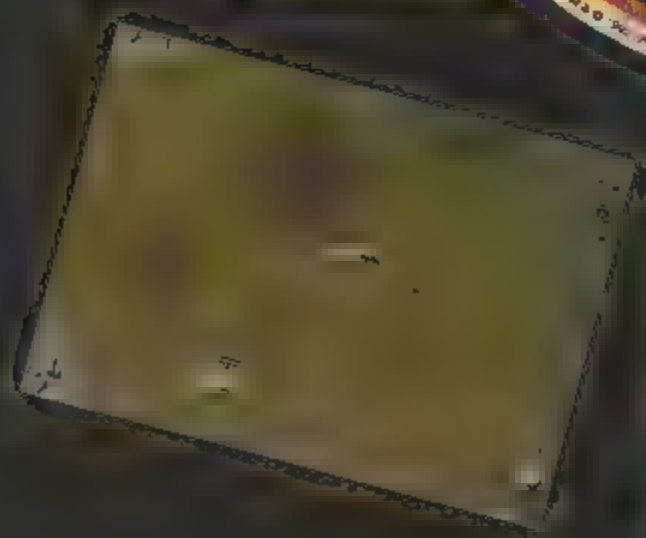
RANKING

Simulation

75%	82%	85%	88%
-----	-----	-----	-----

Spieleanzahl	1
Hilfeshandb.	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Die Dinos sind los! Diese Schlagzeile beherrschte im vergangenen Monat in ähnlicher Form die Titelseiten vieler Zeitungen und Magazine. Steven Spielbergs Vision von der Auferstehung prähistorischer Saurier brachte auch Deutschlands Kinokassen zum klingeln. In nur vier Tagen lockten die beeindruckenden Ungeheuer mehr Zuschauer in die Filmtheater als Michael Douglas mit Falling Down in der gesamten Spielzeit. JURASSIC!



Für John Hammond zählt bloß die bare Murze. Aus diesem Grund setzt er sich eines Tages mit dem hochbegabten Dr. Wu zusammen und kuppelt einen schrecklichen Plan aus. Dr. Wu soll mit Hilfe seiner Kenntnisse in der Genforschung aus Erb-Informationen Dinosaurier erschaffen, die John Hammond dann eigenhändig aufzieht bzw. züchtet. Alles verläuft genau nach Plan und der riesige Dinosaurierpark soll eröffnet werden, als aus unfindbaren Gründen plötzlich das Sicherheitssystem verrückt spielt und die gefangenen Dinosaurier entkommen. Binnen weniger Minuten bricht Panik unter den geladenen Gästen aus, die Dinos sind los.

Die liebe Verwandtschaft

Wer auch auf dem Amiga einige Erfahrungen gesammelt hat, dem wird The Chaos Engine sicherlich ein Begriff sein. Was ihm aber "TCE" in diesem Zusammenhang erwähnt? Ganz einfach, die ersten sieben Levels bei Jurassic Park erinnern stark an den Mega-Hit auf dem Amiga. Das soll jetzt aber auf keinen Fall bedeuten, daß diese Artverwandten als negativ abgestempelt werden muß. Ganz im Gegenteil, denn leider gibt es The Chaos Engine noch nicht auf dem PC, so daß ein Spiel wie dieses gerade zur rechten Zeit erscheint. Die ersten sieben Level spielen also in einer 3D-Action-Umgebung, so daß man stets den Überblick über die nähere Um-

gebung behält. Deshalb kann man auch versuchen, den größeren Vertretern dieser eigentlich ausgestorbenen Urtiere aus dem Weg zu gehen. Das empfiehlt sich vor allem zu Beginn, startet man doch lediglich mit einem Elektro-Schocker in die Jagd auf herumstreunende Dinosaurier. Dieser Mini-Laser hat die sehr unangenehme Eigenschaft, die gesamte Energie auf einmal zu entladen, so daß danach einige Sekunden verstreichen, bis sich wieder genügend Spannung aufgebaut hat um die nächste Salve abzufeuern. Aus diesem Grund muß man sehr bewußt und gezielt mit dieser Waffe umgehen. Ein vollkommen anderes Bild ergibt sich, sobald man an Munition für die automatische Pistole herankommt. Jetzt geht es den aggressiven Sauriern erst richtig an den Kragen. Ein Kugelhagel nach dem anderen wird abgefeuert, zumindest solange, bis dem schußbeifigen Spieler die wertvolle Munition ausgeht. Der Spielablauf wird klar vorgegeben. Zunächst macht man sich auf die Suche nach einem Zentralscomputer, der über das Gehege, die Dinosaurier und den Auftrog Auskunft gibt. Im ersten Level muß beispielsweise ein Geschwisterpaar gefunden werden, das sich trotz aller Warnungen immer noch im Dinopark aufhält. Sobald man die beiden ausfindig gemacht hat, steuert man geradewegs auf sie zu, um sie kurzerhand mitzunehmen. Damit man sich nicht zusätzliche Sorgen um diese beiden Kinder machen



Auf der Dinejagd. Dieser Ursawierler wurde zwar nicht vom Helden erlegt, macht aber trotzdem einen hervorragenden Eindruck.

Wahnsinnspreise -
CD-ROM's ab 9,90 DM

Systeme, Software, Hardware	Preis	ausführliche Infos
Computer Adventure: Wissenschaft in Wort, Bild und Ton	99,90 DM	
MS-Dosmagie (Textuelle Multimedia: Daten, Bilder, Sound)	149,90 DM	
Roomware Edition (Graphik, Sound, Games oder Font)	je 9,90 DM	
Night Owl 2.0 (Erfolgreichste Shareware Serie der Welt)	59,00 DM	
Space Adventure (Wissenbank in Film, Bild und Ton)	99,90 DM	
The Legend of Kyrandia (Adventure in Deutsch)	14,90 DM	
Simtel 2048500 Shareware Programme	29,00 DM	
Return to the Moon (Multimedia rund um den Mond)	69,90 DM	

Versandpreis 49,- zzgl. 9,- IZM und
Vorkaufers/Schick. zgl. 6,- DM.

Bestellannahme Tel. 06 21/62 69 54

Gratis* erhalten Sie unsere Preisliste
(incl. CD ROM Führer 93.
Ein unschlagbares Angebot, deshalb
sobald anfordern unter 06 21/02 09 54
oder KTX = 0101

REIS ELEKTRONIK
Bahnhofstraße 12 • 67059 Ludwigshafen
Tel. 06 21 / 62 69 54
BTX® Reis® Fax 06 21/62 70 80

Soft & Hardware

Uhlmann & Eisermann GbR
Drellindenstr. 17, 04177 Leipzig
Tel. & Fax: 03 41/4 78 77 81

		PC	Amiga		
X-wing Upgrade Kit	07	54.00 DM		120 MB emptytapes (für Amiga 500++)	
X-worm	07	82.00 DM	67.50 DM	6 MB RAM Upgrade	529.00 DM
Xytron Gold	07	89.00 DM		1.44" - 256Kbit für Amiga 600/1200	
Printhead	02	79.00 DM		kompl. mit Software	499.00 DM
Printhead	02	79.00 DM		Amiga 200	649.00 DM
Printhead Speech P	02	37.00 DM		externe Lautsprecher	1.90 DM
Acoustic Panel	09	67.00 DM	~ 54.00 DM	Speichererweiterung 4, 8, 16, 32 MB	99.00 DM
Acoustic Panel	09	67.00 DM	~ 67.00 DM	CD-ROM's auf	9.90 DM
Acoustic Panel	09	67.00 DM		3.5" 3 1/2" Sparthein	29.00 DM
Acoustic Panel	09	67.00 DM		Top 101	9.90 DM
Acoustic Panel	09	67.00 DM	67.00 DM	Powercard Double - Speed (3.5" 3 1/2" 3 1/2")	499.00 DM
Acoustic Panel	09	67.00 DM		Mastercard Double (3.5" 3 1/2" 3 1/2")	89.00 DM

Wiederum Hard- u. Software auf Anfrage, gerne Freizeiteinblicken wie Ihr System aussieht etc. Bitte System angeschlossen.
Lieferumfang: Monitor, Gehäuse 100 DM, 800 MHz

Verband Hochrhein 9 JAH 1274, Zählernachricht. Volksschau (Druck) B.-G.M.
Landesarchiv Starnberg, Vertriebsstelle 1274. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Dudek

Soft- und Hardware

Sharewareprogramme schon ab **1** DM

aus den Bereichen
Spiele, Anwendungen, Windows und Erotik.
Viele Pakete, z.B. Apogee Paket: 25,90 DM

Shareware Vollversionen:

Monster Bash	55,-	Secret Agent Man	55,-
Major Striker	55,-	Elektro Body	38,-
The Calacomb Abyss	56,-	Commander Keen 1-3	55,-

Faire Preise

CD ROM:

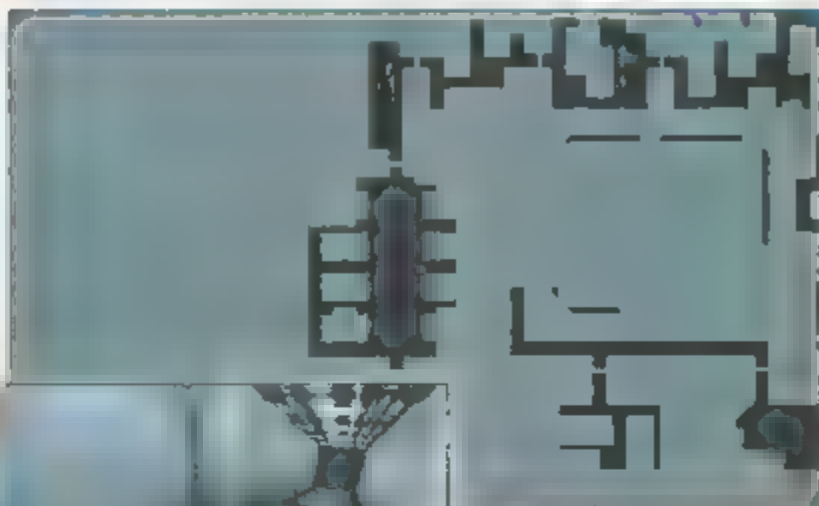
MS Dinosaurier	149,-	Shareware Magic	67,-
DTP Dream Disk	199,-	Kings Quest 5	75,-
Indiana Jones 4	109,-	Gobliins	125,-
Der Patrizier	109,-	CD-CAD 3.7	59,-
Sounds f. Windows	35,-	dt. PD ROM	63,-
Night Owl 9	62,-	Erotik CD ROM	50,-

CD ROM Führer nur 9,80 DM

➔ Fordern Sie gleich unsere Katalogdiskette gegen 3,- DM (Briefmarken / Bar) an!

Dudek Soft- und Hardware
 Warmbergfeld 17; 57072 Siegen Tel.: 02 71/37 43 55
 Preise + Versand 6,- (Nachnahme +8,- DM);
 Erotik nur gegen Altersnachweis!

**Automap-
ping garan-
tiert bei
Jurassic
Park, daß
der Spieler
die Über-
sicht behält
(rechts).**



muß, werden sie nicht von den Dinosauriern angegriffen. Der Grund dafür steht in den Sternen, doch freut sich der Spieler darüber bestimmt - wenigstens hat er nicht noch ein Problem am Hals. Davon gibt es nämlich genug. Beispielsweise kleben die kleinen Baby-Dinos wie Kleben am Fuß des Helden - sobald sie nur nahe genug an ihn herankommen. Das ist aber für diese Nachwuchsbester überhaupt kein Problem, schlüpfen sie doch im Guerilla-Stil unter riesigen Bäumen oder hinter grauen Felswänden hervor (Zitat Michael Erxwiler: "Die wachsen doch von den Bäu-

men!"). Diese sind aber die einzigen Gegner, die in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad Kritik aufkommen lassen können. Betrachtet man dagegen die stämmigen Triceratops, so ergibt sich wieder ein ganz anderes Bild. Diese mächtigen Ungeheuer stampfen zunächst völlig harmlos durch die Landschaft - können aber blitzschnell explodieren und verwandeln sich dann in sehr gefährliche Gegner - vor allem wenn man sie mit der Kanone unter Beschuß nimmt. Die Grafik zeigt sich in diesem Teil des Spiel von ihrer besten Seite. Viele Details wurden besonders im puncto Hintergrund-

grafik beachtet. So liegt zum Beispiel mitten im Gehege ein vor kurzem verstorbener Triceratops - der allein durch seine Größe schon einen starken Blickfang darstellt. Das gleiche gilt für nette Kleinigkeiten wie umgestürzte PKWs, die elektrisch betriebene Freizeitbahn und meterhohe Abhänge. Apropos Abhänge! Im dritten Level bietet sich dem Spieler eine isometrische Augenweide, an der jeder Freikletterer seine wahre Freude hätte. Man muß sich nur vorstellen: Ein zweiter Meter breiter Fußweg, neben dem es zehn Meter nach unten geht, und vor einem fünf finstern dreinblickende Saurier der übelsten Sorte. Wenn man dann noch zwei Kinder im Schlepptau hat, wird die Situation wirklich heikel. Das Scrolling läßt zu keinem Zeitpunkt Zweifel aufkommen, auch wenn sich dreißig Monster auf dem Bildschirm tummeln läuft das Spiel immer

noch reibungslos und sehr flüssig ab. Für den mit Actionspielen nur sparsam bedachten PC eine beachtliche Leistung. Das gleiche gilt auch für die Animation der Figuren.

Jurassic Park 2

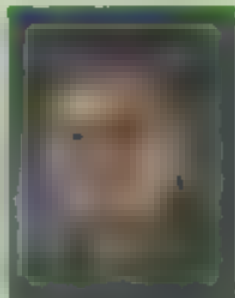
Obwohl die Filmboxe bestimmt schon über einen zweiten Teil von Jurassic Park nachdenken, wurde ein Produktionsdatum sicher noch nicht festgesetzt. Computerspieler sind da wieder einmal einen Schritt voraus, denn Jurassic Park von Ocean gliedert sich ganz klar in zwei völlig unterschiedliche Teile: nur eines bleibt gleich - die Dinos. Sobald man nämlich die ersten sieben Level erfolgreich hinter sich gebracht hat, ändert sich die Perspektive - und man betritt das plötzlich in einer 3D Action-Welt, die ganz klar im Underworld-Stil gehalten ist. Hier gilt es nun, den urgewaltigen Sauriern aufzulauern und den Garaus zu machen. Natürlich müssen außerdem zahlreiche Aufträge erfüllt werden, die den Spieler über ein Walkie-Talkie erreichen. So informieren z.B. die Freunde aus der Zentrale, daß man unbedingt den Rohren an der Decke folgen muß, um den Ausgang möglichst unbeschadet zu erreichen. Daraus läßt sich sehr leicht erschließen, daß man seinen Blick auch nach oben oder unten richten kann, um kleine Details oder lebensnotwendige Gegenstände aufzuschnappen. Dieser gewisse realistische Effekt, der Underworld auszeichnet, kommt



Dinos im Nebel! Aus weiter Entfernung verschwimmt der Park vor den Augen. Kommt man näher heran, so wird die Sicht klarer.

Statement

Das hatte wirklich niemand erwartet. Zuerst meinte sich Ocean bislang eher durch maßige Filmumsetzungen aus, so bewiesen durch Jurassic Park gegen Kritiker des Genres. Atmosphere, seine Meisterleistung, wurde durch die tollen Soundeffekte und starken Grafiken. Man kann sich so richtig in die Lage der fliegenden Dinosaurier versetzen, mit ihr schon aber unschöne Aufgaben durchstehen und schließlich über den erregenden Sieg freuen. Über die Zweiteilung des Spielablaufs kann man sich leicht streiten, doch wird Jurassic Park bestimmt einer der Weihnachtstests 1993.





Selbst wenn man direkt vor den riesigen Dinos steht, mutieren diese nicht zu Pixelmonstern.

allerdings nicht so ganz rüber, fehlen doch wichtige Funktionen wie Springen, Rennen und Schliessen. Das tut diesem Teil des Spiels allerdings keinen Abbruch, denn tolle Action wird ständig geboten. Schon in einiger Entfernung sieht man die Umrisse mehrerer Raptoren, die auf der Suche nach einer leckeren Mahlzeit sind, und zieht sich unwillkürlich zurück, um einen günstigen Moment für einen Angriff abzuwarten. Nähert sich dann ein unachtsamer Saurier ohne seine Artgenossen, so tritt man aus seinem Versteck hervor und feuert einige Schüsse auf ihn ab. Meistens genügen vier bis fünf Schüsse, um solch ein Ungeheuer in die Knie zu zwingen. Grafisch kann auch dieser Teil des Spiels überzeugen. Lediglich der etwas geringe Bildausschnitt konnte Anlaß zur Kritik geben, denn die ersten animierten Bilder von Doom haben bewiesen, daß auch eine Darstellung über den ganzen Bild-

schirm flüssig ablaufen kann. Dafür präsentiert sich dem Spieler aber bei Jurassic Park ein besonderer Leckerbissen: Die riesigen Dinosaurier wurden phantastisch animiert, springen auf den Spieler zu und versuchen, ihn mit ihrem gewaltigen Gebiß zu erlegen. Auch aus nächster Nähe werden die unglaublich großen Untiere nicht zu abstrakten Pixelmonstern, sondern halten ständig den selbstlauterlegierten hohen Standard. Besonders auffällig wurden auch die zahlreichen Lichteffekte in Szene gesetzt. Da kloppt man in einem völlig orientierungslos im Dunkeln, während im nächsten Level die Sicht durch vereinzelt angebrachte Lampen verbessert wird. Die musikalische Untermalung und vor allem die mark erschütternden Schreie der Saurier tragen zur verblüffenden Atmosphäre auch einen nicht zu unterschätzenden Teil bei.

Oliver Menne

SPECS & TECHS

EGA	Textcolor
VGA	Mouse
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
EMS or	Soundblaster
16 or 32 MB	Random
MEMBER NO	General NO

BESONDERHEITEN
3D-Action-Mode

PREIS lt. Hersteller
ca. 120,-

HERSTELLER
Ocean

RANKING

Arcade-Action

80%	85%	90%
1	2	3

Spieldauer 1
Handbuch deutsch
Spield deutsch
Kopierschutz normal

Joysoft

JURASSIC PARK

dt

89.90

SOMMERANGEOT

SOLANG DER VORRAT REICHT

Gerde Tale 3	29.90
Earthmaster	29.90
Convent Action	29.90
Curse of Aztec Bloods	29.90
Dune	29.90
Hardball 3	29.90
KGB	29.90
Incl. (US)	29.90
Unika	29.90
Lord of the Rings 2	29.90
Lord of the Rings 2	29.90
Mad TV	29.90
Space Hulk	29.90
Star Trek	29.90
Terminator 2	29.90
Vision	29.90
Wizardry 7	29.90
Zak McKracken	29.90
Comanche	29.90
Indy 4	29.90
Might & Magic 3	29.90
Warrior	29.90
Rocky Woods	29.90
Star Trek	29.90
Ultimate Tribe 2	29.90
Ultimate 7	29.90
V for Victory	29.90

DARK SUN

89.90

CD-ROM

Trin Guest	199.90
Trin Guest	199.90
Day of Tentacle	199.90
Dune	199.90
Goblins 2	199.90
Hot News	29.90
Jurassic	19.90
Kings Queen & DNF	89.90
Leg & Kyrandia	89.90
Lost in Time	199.90
Phingworld	99.90
Trin Guest	199.90

SPECIAL

Webbooks	29.90
A Train	199.90
Phishing Pro	199.90
Gravis Analog Pro	199.90
Gravis Joypad	59.90
Thrustmaster Pro	299.90
Thrustmaster Control 2	249.90
SETZ NEU IM PROGRAMM	199.90
Mega Drive 2	199.90
Mega CD	499.90

NFL FOOTBALL

89.90

VERGANG DUNKEL 5 H 284 54422 B01M 4 284 54422 43 43 AT 022/4302 437

DISKETTEN

5.25 DD	10 Stck	8.90	5.25 HD	10 Stck	1.190
5.25 DD	100 Stck	79.10	5.25 HD	100 Stck	1.190
5.25 DD	200 Stck	145.00	5.25 HD	200 Stck	1.190
5.25 DD	400 Stck	279.00	5.25 HD	400 Stck	279.00

Jede einzelne Diskette bekommt bei uns **1 Jahr Garantie**. Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualität zu absolut günstigen Preisen.

Sofortbestellung per Tel. 0911 / 268977
per Fax 0911 / 268973
oder einfach ankreuzen. Anzeige ausschneiden und einsenden an:
Henkel & Triebner Disksysteme, Denisstraße 45, 90429 Nürnberg, Tel. 0911/268977, Fax 0911/268973

RETURN TO ZORK

Der zugkräftige Name verheißt Großes und läßt Spezialisten aufmerken: Mit Return to Zork meldet sich Infocom zurück und verläßt die ausgetretenen Pfade früherer Erfolge.



Schöner, harter Hand! Dieser Prozess mit dem die Namen Alexs ist nicht auf jeden Besucher gut zu sprechen.

Das mit Spannung erwartete Mammutprojekt wird in mehreren Versionen erscheinen, wobei wir uns in diesem Fall die englische Disketten-Fassung vorgenommen haben. Ursprünglich

handelte es sich bei den Zork Folgen um reine Textadventures auf höchstem Niveau, deren Wurzeln bis ins Jahr 1980 zurückreichen, als geschickte Studenten an riesigen Mainframes die ersten Computerspiele austuteten. Für den jüngsten Sprößling hat man sich eine

Welt einfallen lassen. Eventuell vorhandene Wissenslücken schließt wir im Lexikon Sh aufgemachter Schmärer. Auf Schusters Rappen gelangen Sie in ein verlassenes Tor, das früher den schön-

nen Namen "Tal der Spatzen" trug, aber aufgrund mysteriöser Umstände kurzfristig ins "Tal der Geier" umbenannt wurde. Zu allem Unglück ist auch noch die Hälfte der Stadt Shanbar verschwunden und bei ihrer Ankunft finden Sie nur zwei Personen vor. Ihre Aufgabe besteht nun darin diesen Vorfall zu klären. Bereits zu Beginn läßt sich erahnen, daß es sich dabei nicht um ein irdisches Phänomen handelt.

Aus dem Nähkästchen geplaudert

Im Zeitalter der VGA Karte läßt sich kein PC Anwender mehr dreistellige Beträge für endlose

Wenn Sie in diesem einfachen Strategiespiel gegen den Waffenhändler gewinnen, bekommen Sie dafür ein praktisches Schwert.



Mrs. Peepers ist eine der wenigen Bewohner von West Shanbar (rechts).



Morgensund hat Zahnkürste im Mund: Wir überraschen Rebecca im Badezimmer.



Der grim-mige Schmied des Ortes läßt sich vielleicht mit klingender Munze freundlicher stimmen.

Musik, zwei, drei, vier

Besonders stolz sind die Designer auf die hochkarätige Mannschaft, die den Zork-Soundtrack eingespielt hat. 180

in der Qualität höchst unterschiedliche Arrangements begleiten Ihren Streifzug durch die geteilte Stadt. Die Palette reicht von flotten Popsongs bis hin zu klassischen Orgelstücken, die sich aber teilweise recht primitiv anhören. Eine Festplatte muß gegenüber CD-ROM notgedrungen mit wenig

ger Daten auskommen, aber etwas mehr Feinschliff hätte man sich doch erwartet. Bei den Effekten schaut es gar noch düsterer aus. Freilich wurde auch hier mit Übereifer digitalisiert, das Ergebnis ist trotz aller Bemühungen nur dem guten Durchschnitt zuzuordnen.

Heikle Angelegenheit

Return to Zork dürfte eines der umfangreichsten und kniffligsten Adventures sein, das Sie momentan erwerben können. Haben Sie erst einmal die Tür in den östlichen Teil von Shanbar durch-

schritten, erwarten Sie Waldlärm, geheimnisvolle Stille, die es zu untersuchen gilt und natürlich wächst das Inventory zu einer beachtlichen Größe an. Die faszinierende Story gehört zweifellos zur ersten Garnitur in der Branche, obwohl sich vieles nur sehr schwer nachvollziehen läßt. Aus technischer Sicht enttäuscht hingegen Intocom etwas - zumindest bei der Diskettenversion. Das Benutzer-Interface hinterläßt dagegen einen hervorragenden Eindruck und ist mit Sicherheit richtungsweisend für die Zukunft.

Petra Maueröder

Wizard Tremblay in der Kristallkugel kommentiert Ihre Fortschritte und hat den einen oder anderen Tip parat.



Und sie bewegen sich doch ...

Die wohl auffälligste Neuerung bei Return to Zork ist die revolutionäre Benutzeroberfläche. Im Gegensatz zu den meisten interaktiven Grafikadventures dient der gesamte Bildschirm für die Ausgabe von Bildern und Animationen. Der Cursor verwandelt sich in einen Richtungszeiger, wenn der Spieler in eine bestimmte Richtung gehen kann. Ein Klick mit der rechten Maustaste und das Inventory erscheint. Wird nun ein Gegenstand ausgewählt, öffnet sich ein weiteres Menü mit animierten Icons, welche den Einsatz dokumentieren. Durch die Kombination der Gegenstände mit den Symbolen ergibt sich erstaunlicherweise eine neue Art der Lösung eines Problems. Was sich bei LucasArts ein Rätsel mit dem eher simplen "Benutze"-Befehl knacken läßt, wird bei Return to Zork viel mehr drittelenziert. Zusammenknöten, Schneiden, Hineinstecken, Lösen, Verwerfen usw.

Ebenfalls komplett neu ist die Möglichkeit, den Gesprächsverlauf über eine Liste mit verschiedenen Gesprächsausgängen zu manipulieren. Sie können ärgerlich werden, Ihr freundlichstes Sonnenlächeln aufsetzen oder eher gelangweilt dem Vortrag Ihres Gegenübers lauschen.

SPECS & TECHS

OS	Testator
MS-DOS	4.0
RAM	1 MB
HD	10 MB
CD-ROM	10 MB
Netzwerk	10 MB
Soundkarte	10 MB

BESONDERHEITEN
Auch als CD-ROM-Version erhältlich.

PREIS lt. Hersteller
ca. 120,-

HERSTELLER
Infocom/Activision

RANKING

Simulation



Spieldauer	7
Handbuch	englisch
Spiele	englisch
Kopierschutz	normal

Speed Racer

Flinkes Kell

Nach langer Stagnation im Bereich der "Fun-Rennsimulationen" läßt Accolade mit einer originellen Comic-Flitzerrei wieder die Motoren aufheulen.

Das Spiel setzt die Tradition der hausgemachten Test-Drive-Reihe fort und bringt in das doch etwas angestaubte Genre neuen Schwung. Die Hauptrolle spielen dabei die Charaktere einer in den USA äußerst erfolgreichen Zeichentrickserie gleichen Na-

mens. Hierzulande werden nur Insider mit dem Titel auf Anhieb etwas anfangen können. Damit das nicht so bleibt, gibt es seit kurzem Nachhilfe-Unterricht für alle, die bisher noch nicht in den Genuß dieser Serie gekommen sind (siehe TV-Tip).

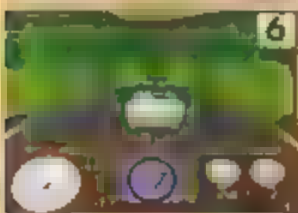


Die Speed Racer-Crew beim Gruppenbild. In Amerika ist die Comicserie ein Riesenerfolg.

Die verschiedenen Landschaften

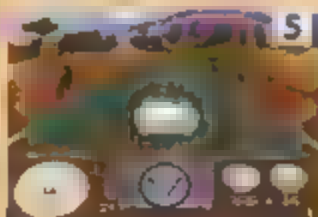
Danger Pass

Der Level für Gipfelstürmer. Im Gebirge stellen die steilen Böschungen zu beiden Seiten die größte Herausforderung dar.



Race To Glory

Hier können Sie Ihren MACH 5 voll ausnutzen. Nahezu schnurgerade Straßen lassen den Tachometer in den roten Bereich schnellen.



The Desperate Desert

Eine typische Canyon-Kulisse mit Kakteen, Schlangen und Sandkuhlen erwartet Sie.



Valley of Destruction

Im Dschungel sollten Sie vor allem auf Füsse und Palmen am Wegesrand achten.

The Snake Track

Enge Haarnadelkurven und plötzlich auftauchende Abgründe fordern das ganze Geschick des Fahrers.



Practice Pop's Test Track

Relativ einfache Strecke zum Trainieren und Ausprobieren von Ausweich- und Überholmanövern.



Metropolitan Speedway

Auf der stark befahrenen Stadtbahn sind vor allem die Lampen in der Straßenmitte gefährlich, da die Mitbewerber alles daran setzen, Ihren Wagen in Richtung Leitbahnenplan abzuwandern.

Ich

Bigger, better, faster, more

Speed Racer ist der Name eines jungen hoffnungsvollen Formel-1-Talents, dessen Vater Pops sich intensiv mit der Konstruktion von PS starken Automobilen beschäftigt. Natürlich interessieren sich auch kriminelle Geschöpfe für die Arbeit des begnadeten Designers. Das Ergebnis jahrelanger Forschung und Entwicklung mündet schließlich in ein Rennfahrzeug, das die Vorzüge von KTT Balmobil und dem Wunderkötter Herbie in sich vereint. Die technischen Daten des MACH 5, so die Bezeichnung dieses Traumwagens, können sich in der Tat sehen lassen. Neben einer Spitzengeschwindigkeit von 220 MPH und ebenso beeindruckenden Beschleunigungszeiten glänzt der Schlitten vor allem mit einer Spezial-Legierung. Selbst

Überschläge und größere Rempeleien sind für den MACH 5 (sprich: Mäck Feif) kein Problem. Zudem wurden in die Karosserie diverse Extras integriert, die aus dem flotten Flitzer eine fahrende Festung machen. Je besser Sie über die Runden kommen, desto wirkungsvollere Kinkerlitzchen baut Pops in das Gefährt ein. Mittels Paßwort können Sie Ihre Karriere auch nach längerer Abstinenz jederzeit fortsetzen.

Niedertracht auf Rädern

Die Vorteile dieser Accessoires zeigen sich beim praktischen Einsatz auf der Piste, denn die Konkurrenz läßt nichts unversucht, um Sie vom rechten Weg abzubringen. Derartige Features erinnern ein wenig an das betagte Deathtrack von Activision, welches sich vor einigen Jahren mit ähnlichen E-

Der doppelte Speed Racer



Bei Speed Racer können Sie auch gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. Dazu wird der Bildschirm in bester "Lotus The Ultimate Challenge"-Manier in der Mitte geteilt und

jeder sieht nur seinen eigenen Wagen über Alpenpässe und Highways jagen. Jnnödig zu erwähnen, welches Fahrzeug man bevorzugt mit der einen oder anderen Attacke beglücken wird. Der Zwei-Spieler-Modus bietet Ihnen die Möglichkeit, die Eingabegeräte individuell nach den Vorlieben der Fahrer einzustellen. Theoretisch ist es denkbar, daß beide die Tastatur bearbeiten, wobei es vor dem PC allerdings etwas eng werden dürfte. Zudem ist die Steuerung über die Buchstaben Tasten nicht besonders angenehm. Für Duell eignen sich Kombinationen wie Joystick/Maus oder Joystick/Tastatur wesentlich besser. Alle Platzprobleme aus der Welt schafft hingegen die Modem-Option, die das Hauptmenü zusätzlich anbietet.

1 A SOFT
 Dieter Häfner
 Langenestr. 8
 22825 Blomberg

Fachhandel für Hard- + Software
 Tel. 04246-77792 • Fax 04246-77793
 E-Mail: 1a@web.de

Alle PC Modelle nur 3,99 DM auf 3,99 DM

PC-Modelle	Preis	PC-Modelle	Preis
PC 386	3,99 DM	PC 486	3,99 DM
PC 586	3,99 DM	PC 686	3,99 DM
PC 786	3,99 DM	PC 886	3,99 DM
PC 986	3,99 DM	PC 1086	3,99 DM
PC 1186	3,99 DM	PC 1286	3,99 DM
PC 1386	3,99 DM	PC 1486	3,99 DM
PC 1586	3,99 DM	PC 1686	3,99 DM
PC 1786	3,99 DM	PC 1886	3,99 DM
PC 1986	3,99 DM	PC 2086	3,99 DM
PC 2186	3,99 DM	PC 2286	3,99 DM
PC 2386	3,99 DM	PC 2486	3,99 DM
PC 2586	3,99 DM	PC 2686	3,99 DM
PC 2786	3,99 DM	PC 2886	3,99 DM
PC 2986	3,99 DM	PC 3086	3,99 DM
PC 3186	3,99 DM	PC 3286	3,99 DM
PC 3386	3,99 DM	PC 3486	3,99 DM
PC 3586	3,99 DM	PC 3686	3,99 DM
PC 3786	3,99 DM	PC 3886	3,99 DM
PC 3986	3,99 DM	PC 4086	3,99 DM
PC 4186	3,99 DM	PC 4286	3,99 DM
PC 4386	3,99 DM	PC 4486	3,99 DM
PC 4586	3,99 DM	PC 4686	3,99 DM
PC 4786	3,99 DM	PC 4886	3,99 DM
PC 4986	3,99 DM	PC 5086	3,99 DM
PC 5186	3,99 DM	PC 5286	3,99 DM
PC 5386	3,99 DM	PC 5486	3,99 DM
PC 5586	3,99 DM	PC 5686	3,99 DM
PC 5786	3,99 DM	PC 5886	3,99 DM
PC 5986	3,99 DM	PC 6086	3,99 DM
PC 6186	3,99 DM	PC 6286	3,99 DM
PC 6386	3,99 DM	PC 6486	3,99 DM
PC 6586	3,99 DM	PC 6686	3,99 DM
PC 6786	3,99 DM	PC 6886	3,99 DM
PC 6986	3,99 DM	PC 7086	3,99 DM
PC 7186	3,99 DM	PC 7286	3,99 DM
PC 7386	3,99 DM	PC 7486	3,99 DM
PC 7586	3,99 DM	PC 7686	3,99 DM
PC 7786	3,99 DM	PC 7886	3,99 DM
PC 7986	3,99 DM	PC 8086	3,99 DM
PC 8186	3,99 DM	PC 8286	3,99 DM
PC 8386	3,99 DM	PC 8486	3,99 DM
PC 8586	3,99 DM	PC 8686	3,99 DM
PC 8786	3,99 DM	PC 8886	3,99 DM
PC 8986	3,99 DM	PC 9086	3,99 DM
PC 9186	3,99 DM	PC 9286	3,99 DM
PC 9386	3,99 DM	PC 9486	3,99 DM
PC 9586	3,99 DM	PC 9686	3,99 DM
PC 9786	3,99 DM	PC 9886	3,99 DM
PC 9986	3,99 DM	PC 10086	3,99 DM

PC-Modelle 3,99 DM auf 3,99 DM

NEU

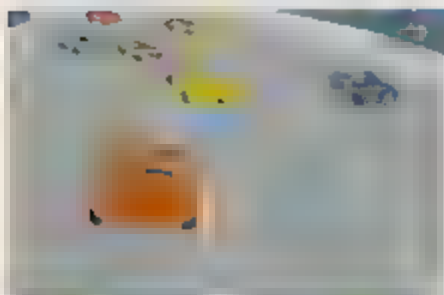
Competition PRO[®]
PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe, jetzt gibt es den Competition PRO auch für volle PC-Action.

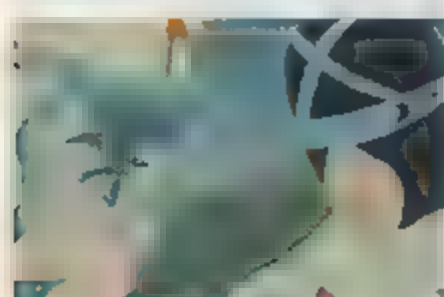
- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompaq
- Integrierter Digital-Analog-Wandler
- Mit 6 Qualia-Microschaltern
- Schnell!
- Robust
- Präzise!

Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern

Dynamics marketing GmbH Hamburg



Das ausgezeichnete Intro macht Geschmack auf die Comicserie. Hier einige typische Sequenzen aus dem tollen Vorspann.



genschatten wahlteuend von der breiten Masse abhob. Speed Racer kann ähnliche Tugenden vorweisen: Während Sie bei der Test-Drive-Trilogie unter Mißachtung aller SIVO-Regelungen das Bodenblech der teuersten Sportwagen durchtreten durften, wird diesmal noch mehr "Drumherum" geboten. Insgesamt sechs landschaftlich reizvolle Strecken plus eine Übungs-Etappe wollen bewältigt werden. Die Qualität der Bilder ist in der Tat bemerkenswert: Fast fotorealistische Hintergründe fügen über den Monitor. Ideal für diesen Geschwindigkeitsrausch sind Prozessoren der 386/486-Klasse ab 33 MHz, damit die zum Teil übertragenden Animationen so richtig zur Geltung kommen.

Sagenhaftes Intro

Schon nach dem Start erwartet Sie ein grafischer Leckerbissen par excellence: Das Intro zeigt eine kurze Sequenz aus der Fernsehserie - und das auf einem Niveau, mit dem selbst manches CD-ROM-Spiel große Probleme hat. Unterlegt wird diese Darbietung von einem brillanten Ohrwurm-Soundtrack sowie digitalisierten Sätzen, die auch während des Spiels zu hören sind. Weitere Highlights von Speed Racer sind die einfache, aber leider etwas ungenaue Steuerung Ihres fahrbaren Untersatzes und die abwechslungsreiche Gestaltung der Parcours. Da tuckern Uxw über die Straße. Rivolen platzieren gemeine Fallen auf Ihrer Spur und Wasser

TV-Tip

Wenn das kein Zufall ist: Rechtzeitig zur Veröffentlichung des Computerspiels strahlte der Privatsender RTL seit dem 9. Oktober 1993 jeden Samstag um 10.45 Uhr eine Folge von Speed Racer aus. Insgesamt 13 Folgen à 25 Minuten werden wöchentlich im Vormittagsprogramm über den Bildschirm flimmern. Die meisten Figuren tauchen auch an verschiedenen Stellen im Spiel auf. Im Grunde handelt es sich aber um eine der herkömmlichen US-Produktionen, die neben eingeführten Stars wie den Tiny Toons, Turtles und den Flintstones sicherlich auch bald zu den festen Größen in deutschen Wohnzimmern zählen wird.



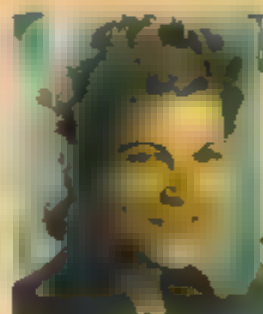
gruben lassen die Fahrt zum leicht-fröhlichen Erlebnis werden. Um sich gegen die Abscheulichkeiten der zahlreichen Widersacher standesgemäß wehren zu können, genügt ein

rechtzeitiger und beharrender Griff zum Armaturenbrett und schon haben Sie ein Problem weniger.

Petra Maureröder ■

Statement

Menschentrauben bilden sich hinter dem PC, und feuern die beiden Piloten in ihren fahrenden und fliegenden Kisten an. Hässliche Kommentare und wackelnde Lautsprecherboxen wechseln einander in der Intensität ab. Speed Racer ist für die DOS-Welt in etwa das, was Super Mario Kart für die Nintendo-Konsole darstellt. Voraussetzung ist allerdings eine entsprechend hochwertige Hardware: einen 286er oder 386 SX sollten Sie nicht mit dem Accolade-Game quälen. Besitzer von schnelleren PC-Boliden, die ein unkompliziertes Spiel à la Out Run suchen, sollten dagegen auf die Tube drücken und sich den schwungvollen Comic-Helden schleunigst auf der Festplatte installieren.



SPECS & TECHS

MSX	Testosteron	+
VGA	Maus	+
SVGA	Joystick	+
EMS	AdLib	+
386er	SoundMaster	+
16 MB	Roland	+
MSDOS 5.0	General Mail	+

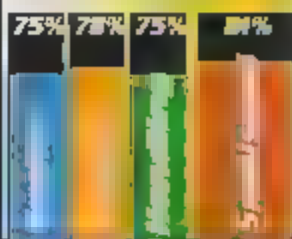
BESONDERHEITEN
- 2-Spieler-Modus
- Modem-Option

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Accolade

RANKING

Geschicklichkeit



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Silverball

Spielen ist punkten ist

Der relativ unbekannte Hersteller Microleague startet einen Großangriff auf die Konkurrenz: Mit Silverball, einer Flippersimulation, die genau wie Pinball Dreams gleich mit vier Tables in einer Packung aufwarten kann, soll am Markt "abgeräumt" werden.

Neben den vier in der Grundversion enthaltenen Tables sind bereits fünf weitere angekündigt. Doch auch die vier ersten können einen Flipperbegeisterten Computerspieler wochenlang unterhalten: Fantasy Blood, Snooker Champ und Odyssey fallen von Anfang an durch ihre fantasievolle Tischgestaltung

auf. Wie die beiden Flipper-Spiele Pinball Dreams und 8 Ball Deluxe, die wir in der Ausgabe 10/93 vorstellten, wurde auch bei Silverball das vertikale Scrollen als Mittel zur virtuellen Bildschirmergrößerung gewählt. Im Gegensatz zu den beiden Konkurrenten umfaßt ein Table allerdings jeweils nur zwei Bildschirmhöhen, anstatt drei. Die Optionen, die auf dieser relativ knappen Höhe Platz finden, sind dennoch umfangreicher als bei den anderen beiden. Alle vier Tische lassen sich in mancher Hinsicht als "moderner" als die der Konkurrenten bezeichnen: Kein Spielhallen-Flipper kommt heute mehr raus ohne beispielsweise Multibälle (mehrere Bälle befinden sich gleichzeitig im Spiel) zu unterstützen. Bei Pinball Dreams

Der Snooker Champ ist aus edlen Holzsegmenten aufgebaut und spielt sich sehr angenehm. Hektik muß hier nicht sein.

und 8-Ball Deluxe wurde zum Ärger mancher Käufer auf diese Option verzichtet. Bei Silverball können alle vier Tables damit aufwarten.

Wahlfreiheit

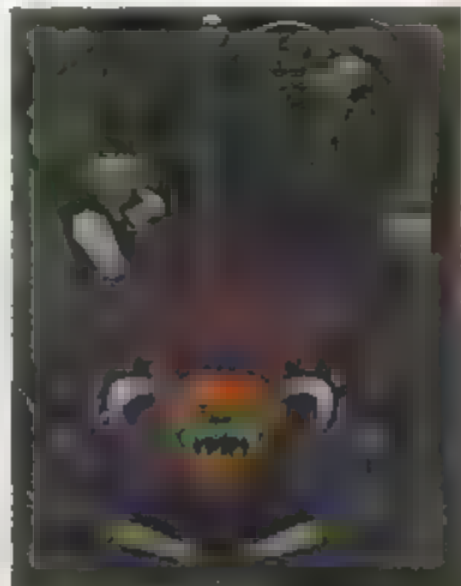
Optionenvielfalt wird großgeschrieben: das fällt schon vor der eigentlichen Flipper-Action ins Auge. Für Besitzer langsamer SX-Rechner läßt sich die Option "Slow PC" aktivieren, die durch Abschalten einiger Details den Spielfuß auch bei 20 MHz noch erträglich bleiben läßt. Zwischen drei und fünf Bällen pro Spiel kann ebenso frei gewählt werden und sogar der Neigungswinkel des Flipperisches läßt sich in drei Stufen verstellen. Auf diese Weise kann sich der Spieler selbst aussuchen, ob er ein etwas "schnelleres" Spiel möchte oder lieber eine ruhige Kugel schiebt. Wie bei Flipperautomaten so üblich, hat jeder Table eine eigene Hintergrundgeschichte, die mehr oder minder geschickt in das Spielgeschehen eingebunden wurde.

Der Blood-Table ist nicht nur interessant aus, ist aber im Bezug auf die Spielbarkeit der schwächste Table im Paket.

Bei "Fantasy" bestimmen mit teils erdliche Motive das Aussehen des Tisches und die erlösbaren Zusatzpunkte werden in Form von "Dragon Gold" und "Sword Bonuses" etc. verteilt. Der Flipper "Blood" zeigt sich von einer düsteren Seite, mit vielen mystischen Objekten, Poison Ramps und Ghost Lanes. "Snooker Champ" ist dagegen offensichtlich für Billard-Liebhaber konzipiert und "Odyssey" ist mit Helden und Fabelwesen der griechischen Mythologie geschmückt.

Sehr gutes Ballgefühl

In Bezug auf die Spielbarkeit und das Ballgefühl ist Silverball am ehesten mit Pinball Dreams vergleichbar. Der Ball verhält sich ausgesprochen realistisch und macht nur wenig unplausible Bewegungen. Mit etwas Übung klappt das Anspielen



Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

① Wenn der Ball durch die "Dragon's Gold Lane" geschossen wird, rotieren die Münzen. Bei jedem erfolgreichen Treffer dreht sich eine Münze mehr und 100.000 Punkte werden gutgeschrieben. Beim siebten Mal erhöht sich der Jackpot um zehn Millionen Punkte.

② Die "Drop Targets" bringen pro Treffer 10.000 Punkte und nach dem Abräumen aller Targets noch einmal eine Million Punkte.

③ Ein Schuß in den "Bone Pile" bringt eine Million Punkte, eine zusätzliche Million gibt es für jeden Schuß über die "Rampe". Falls der Ball direkt von einem der "Pop Bumper" in den Bone Pile springt, wird dieser Betrag aber noch einmal verdoppelt.



④ Die "Rampe".

⑤ Das "Cristal Ball Hole" bringt Ihnen nur dann Punkte, wenn der rote Pfeil blinkt. Um diesen zum Blinken zu bringen, muß die "Rampe" mindestens einmal getroffen werden. Beim ersten Schuß in dieses Ziel starten Sie den "Warrior Countdown", beim zweiten und dritten Treffer winken vier bzw. acht Millionen Punkte. Bei jedem weiteren Treffer gibt es Belohnungen in der folgenden Reihenfolge: "Hit the Ramp for Extra Ball", "Kickers on", "Lite Jackpot", "Jackpot to the Max" und schließlich fünf Millionen Punkte.

⑥ Im "Scroll Hole" wartet ein Bonus im Wert von einer Million Punkten auf den Silverball.

⑦ Das "Speel Book Hole" bietet Prämien in der folgenden Reihenfolge: "Charm Spell" mit zwei Millionen Punkten beim Treffen eines weiteren "Hole", "Ball Lock", "Fireball Spell" (beim Versenken eines Targets winken 100.000 Punkte), "Lightning Bolt Spell" (180.000 zusätzliche Punkte für die meisten Ziele auf dem Table), fünf Millionen Punkte und schließlich neun Millionen Punkte bei jedem weiteren Treffer.

⑧ "Flipper in Lane": Wenn die roten Pfeile hier aufleuchten, aktiviert ein Ball, der durch diese Seitenrampen rollt, die Rückstoßvorrichtung in der jeweiligen Kugelfalle. Wenn das Feuer auf den Kerzen sich bewegt, kann die Kugel nicht über die Seite ins Aus gehen.

schon gelungen, aber über die direkte Unterstützung des "GUS" Chips der Gravis Ultra Sound wird die Soundbegierung zum Erlebnis.

Eine klare Entscheidung zwischen Pinball Dreams und Silverball zu treffen, fällt ziemlich schwer. Der geschickte Umgang mit dem Ball klappt bei Pinball Dreams für einen Profi sicherlich etwas besser als mit Silverball, bei dem doch immer ein bißchen Glück mit im Spiel sein muß. Dafür sind bei Silverball aber alle Tables konstant gut, während bei Pinball Dreams eigentlich nur zwei Tische auf lange Sicht unterhaltsam waren. Berücksichtigt man noch dazu die Ausbaufähigkeit (fünf weitere Tische sind schon in Arbeit), die gute Ausstattung und - nicht zuletzt - die Tatsache, daß Microleag

ue sich nicht ähnlich peinlich um die "Unkopierbarkeit" des Spiels bemüht hat wie seinerzeit 21st Century, dann könnte man Silverball seinen Konkurrenten schon vorziehen. Falls

Sie jetzt doch noch eine eindeutige Empfehlung hören wollen: Mir macht Silverball bedeutend mehr Spaß.

Thomas Borovik

Die Highscores können leider nicht auf Festplatte gespeichert werden.

dacht. Am Beispiel des "Fantasy" (siehe Kosten) können Sie selbst sehen, welche Möglichkeiten es gibt, die Highscore zu erstürmen.

Der Sound ist "ultra"

Neben der üblichen SoundBlaster- und SoundBlaster Pro-Unterstützung wird von Silverball auch die Gravis Ultra Sound-Karte unterstützt. Die Musikumtermalung mit SoundBlaster ist

SPECS & TECHS

MSA	Testator
MSA	Mouse
SVEA	Joystick
EMS	ADLib
386	er Soundblaster
MSX 2 MB	Roland
MEMO 16	General Mod

BESONDERHEITEN
- unterstützt
Gravis Ultra Sound

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Microleague

RANKING

Action			
75%	85%	90%	90%
75%	85%	90%	90%
Spielersanzahl			
1-4			
Handbuch			
englisch			
Spiel			
englisch			
Kopierschutz			
keiner			

Masters Of Orion

Kampf der Welten

Civilisation hat scheinbar endlich einen Nachfolger gefunden. Dort wo Civilisation endete, nämlich im Weltall, setzt jetzt Masters of Orion an.

Wie von MicroProse gewohnt, wird der Spieler von einem technisch überzeugenden Intro auf das Spiel eingestimmt. Riesige Kampfschiffe greifen einen Planeten an, dieser verteidigt sich vom Boden aus mit schweren Laserbatterien und letztendlich ziehen die Raumschiffe geschlagen von dannen. Tolle Grafiken und ein guter Soundtrack im Intro sind ja aber leider noch nicht unbedingt ein Garant für ein gutes Gameplay.

Easy - Medium - Hard

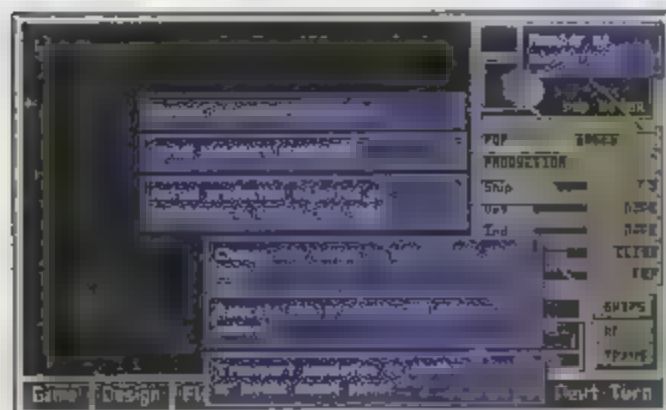
Zu Beginn des Spieles verfügt man wie bei fast allen MicroProse-Spielen über umfangrei-

che Einstellungsmöglichkeiten. Von der Anzahl der Gegner (1-5) über die Größe der zu erobernden Galaxis (4 Stufen) bis hin zur Intelligenz der Computergegner (5 Stufen) kann hier fast jede Grundeinstellung der Erfahrung des

Spielers angepaßt werden. Nach dieser Prozedur muß der Spieler sich noch für eine der zehn verschiedenen Rassen entscheiden, die alle verschiedene Vorzüge wie Bodenkampf oder Zielen aufweisen. Nun endlich kann sich der

Das Intro besticht durch faszinierende Grafiken und einen guten Sound. Dem Rest des Spieles kann man diese Attribute leider nicht uneingeschränkt zugestehen.

neugeborene Imperator in das Spielgeschehen werfen. Das Ziel des Spieles ist dabei einfach zu nennen: Vernichte jede Rasse außer der eigenen und übernimm die Herrschaft über die ganze Galaxis. Wie Sie dabei vorgehen, ob Sie von



Ausführliche Statistiken gehören bei Masters of Orion zur Grundausstattung.



Wie bei Civilization können Verhandlungen mit fremden Rassen geführt werden.

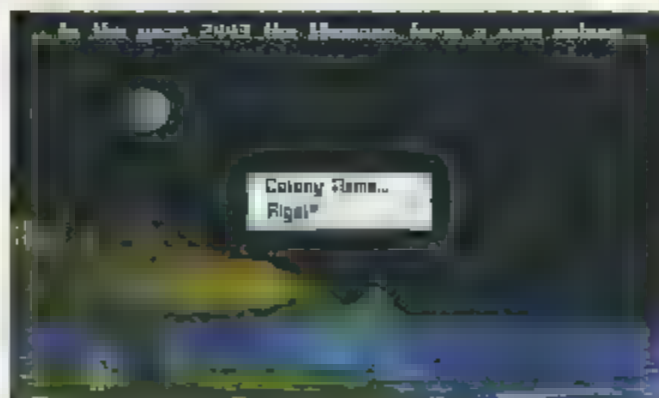
Die Benutzeroberfläche



- 1 Jeder Planet unterteilt seine Produktion in fünf verschiedene Sparten
- 2 Die Raumschiffproduktion
- 3 Die Produktion der Verteidigungsanlagen
- 4 Die Produktion der Industrie
- 5 Die Investitionen in die Ökologie
- 6 Die Investitionen in die technologische Forschung
- 7 Anzahl der Planetenbewohner in Millionen
- 8 Anzahl der Kometen und der Plünder

- 9 Mit diesem Knopf ändern Sie das derzeit gebaute Raumschiff
- 10 Hier können Sie die aktuelle Produktion auf einen anderen Planeten verlegen
- 11 Hiermit können Sie eine Überbevölkerung auf einen anderen Planeten ausfliegen
- 12 Dieser Button öffnet ein Menü, in dem Sie Spiele sichern oder laden und die Musikeinstellungen ändern können
- 13 Hier öffnet sich ein großes Menü, in dem Sie neue Schiffstypen entwerfen können
- 14 Hinter diesem Knopf befindet sich der Flottenbericht
- 15 Eine Karte der ganzen Galaxis verbirgt sich hier
- 16 Diplomatie- und Spionageoptionen verstecken sich hinter diesem Button

- 17 Hier bekommen Sie einen Bericht über alle Ihre Kolonien
- 18 Hier können Sie die Prioritäten auf die einzelnen Sparten wie Waffen, Schiffe und Computer verändern
- 19 Dieser Button beendet das laufende Jahr und bringt Sie in die nächste Spielrunde
- 20 Wenn Sie die Grafik eines Planeten hier anklicken, werden die wichtigsten Informationen zu diesem Planeten eingeblendet



Und wieder haben die Menschen glücklich eine Kolonie erbaut.

können Sie auf Ihrem Schiff unterbringen. Daß hier von der Atombombe bis zum Mass Driver alles vorhanden ist, muß hoffentlich nicht extra erwähnt werden.

Als letztes wird der Flieger noch mit Schutzschilden, einem Motor und diversen technischen Spielereien ausgerüstet, um für den Kampf mit dem Gegner gerüstet zu sein.

Als ihr ich komplex offenbaren sich auch die aufwendigen Menüs zum Produktionsverhalten der Planeten, zu

den notwendigen diplomatischen Verhandlungen und vielen anderen Optionen.

Fx

Vom technischen Standpunkt her fragt man sich, warum Masters of Orion eigentlich erst 1993 auf dem Markt erscheint. Die Grafik orientiert sich an dem schon öfters genannten Civilization und die teure Soundkarte läßt sich nach dem Intro nur noch einige spartanische "Boing" und "Kling" entlocken. Für ein Stra-

tegiespiel reicht die Aufmachung aber durchaus aus.

FAZIT

Masters of Orion kann wirklich nur 100%igen Strategietans empfohlen werden. Diese wiederum werden an diesem Spiel ihre helle Freude haben. Von der Waffe am linken äußeren Flügel des Raumschiffs mit der Form 7 bis zu Entwicklungsbe-

strebungen jedes einzelnen Planeten kann (und muß) bei Masters of Orion wirklich jede Kleinigkeit vom Spieler gesteuert werden. Wenn Sie Spiele wie Empire Deluxe oder Civilization mögen, ist wahrscheinlich auch Masters of Orion auf Ihrer Festplatte gut aufgehoben. Persönlich ziehe ich diesem Strategiehammer aber Dune II mit seinen Actioneinlagen vor.

Lars Geiger ■

SPECS & TECHS

ERA	Testator
VEA	Mace
SVGA	Jaytick
EMS	AsLib
386er	Soundblaster
MS 12 MB	Relead
NEWSYS KB	General Mail

BESONDERHEITEN
- Civilization im Weltraum

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Shadow Caster

Viel Licht, kaum !

Der dritte Teil von Ultima Underworld läßt weiterhin auf sich warten. Damit die riesige Fangemeinde dieses Überspiels die schreckliche Übergangszeit nicht tatenlos an sich vorbeiziehen lassen muß, kommt Shadow Caster zu Weihnachten auf den Gabentisch.

Die Systemvoraussetzungen lassen auf einiges schließen. Minimum ist ein 386DX mit 4 MB RAM und 16 MB freiem Festplattenspeicher. Umso enttäuschter ist man natürlich, wenn das Intro nicht halt, was die Hardware-Anforderungen versprechen. Daß dies aber noch gar nichts zu bedeuten hat, beweist Ultima Underworld, das ja bekanntlich auch erst während des Spiels seine wahre Pracht entfaltet. Genauso verhält es

sich mit Origins neuestem Werk Shadow Caster.

Die Story ist schnell umrissen. Der junge Kirt erfährt von seinem Großvater, daß er zu einer sehr mysteriösen Sorte Mensch gehört, die sich selbst "Das Volk" nennt. Diese besondere Rasse stand schon immer in sehr enger Beziehung mit den Göttern und den Bewohnern anderer Sphären. Dadurch konnten sie binnen kurzer Zeit in die Gestalt bestimm-



Mit kleinen Geschmacklosigkeiten wird nicht gegeizt. Zum Glück läßt sich nicht einwandfrei identifizieren, wer hier gerade gerüstet wird.

ter Wesen schlüpfen und damit auch deren Spezialfertigkeiten übernehmen. Das galt aber nicht für alle Mitglieder "des Volks" und alle, die nicht oder nur in sehr geringem Maße über die Fähigkeit der Umformung verfügten, sonderten sich von den anderen ab und fühlten sich minderwertig. So kam es, daß der ausgestoßene Gott Malkor sich die Gunst der Stunde zunutze machte und die Abtrünnigen von seinem Glauben überzeugen konnte. Es folgten teuflische Zeremonien und gruselige Messen, bis eines Tages die Verschwörung aufgedeckt wurde und alle Beteiligten der gerechten Strafe zugeführt wurden.

Dennoch blieb Malkor und seine neu geschaffene Glaubensrichtung erhalten, so daß immer noch Furcht und Schrecken herrschte. Aus der Not heraus vermählten sich die beiden mächtigsten Anführer "des Volks" und zeugten einen Sohn namens Kirt, der den Titel Schattenwerter erhielt, weil er alle Hoffnungen der ehemals glücklichen Gemeinschaft in sich trug. Malkor erfuhr davon und wollte Kirt aus dem Weg schaffen, doch kam er zu spät. Kirt wurde in eine ferne Welt teleportiert, in der Magie kaum etwas zählt, in unsere Welt. Eines Tages gelang es aber Malkor, sich selbst auf den schönen blauen Planeten Erde zu teleportieren und Kirt blieb nur die Flucht nach vorne und damit auch ins Ungewisse, denn seine schlummernden Talente konnte er in unserer Welt bislang nicht entfalten.

Rollen- oder Actionspiel?

Obwohl Shadow Caster in einer Fantasyumgebung spielt, hat es weniger mit einem Rollenspiel als mit einem actiongeladenen 3D-Adventure gemeinsamt. Freunde von "Hundsfelsen 4D" werden Shadow Caster sofort in ihr



Viele Gegenstände müssen bei Shadow Caster richtig eingesetzt werden, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Hier wird gerade der Weg zu den überfluteten Kolonien freigelegt.





Morphing ist überall im Gespräch. Shadow Caster greift dieses Thema effektiv auf. In unserem Beispiel verwandelt sich Kirt gerade in den Katzenmenschen Maorin.

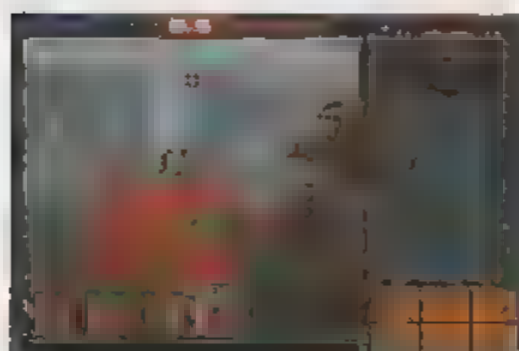
der neu erworbenen Fähigkeit "Gestaltenwandlung" sehr vorsichtig umgehen, denn erstens kostet jede Transformation eine ganze Menge an magischer Energie und zweitens können

erworbene oder gefundene Gegenstände nicht beliebig hin und hergeschoben werden. Je desmal muß man den teuren Weg der Transformation gehen um einen wichtigen Gegen-

stand auszutauschen. Dazu kommt, daß jeder Charakter für sich outsteigt und damit die Lebensenergie äußerst unterschiedlich ausfallen kann. Kampt man beispielsweise aus schließlich mit dem Maorin, so werden seine Lebenspunkte rasch erhöht und er hält nun vielen Schlägen stand. Kirts andere Gestalten sind hingegen immer noch genauso verletzlich wie zu Beginn des Abenteuers. Deshalb ist man geradezu gezwungen, so oft wie möglich zwischen den einzelnen Helden zu wechseln, um eine ausgewogene Truppe, auch wenn sie eigentlich nur aus ein und der selben Person besteht, heranreifen zu lassen.

macht allein schon Spaß, ein nem Shadow Caster-Süchtigen über die Schulter zu blicken, doch ergreift man selbst erst einmal die Tastatur oder Maus, so lernt die Spielbegeisterung keine Grenzen. Allerdings muß man dazu sagen, daß dies eigentlich nur für Besitzer eines schnellen Rechners gelten kann, denn schließlich trägt gerade die Full-Screen-Darstellung einen großen Teil zu dieser atmosphärischen Dichte bei. Mit einem langsamen Rechner ist man allerdings gezwungen, die Größe des Bildschirms herunterzuschrauben, damit noch flüssig gespielt werden kann.

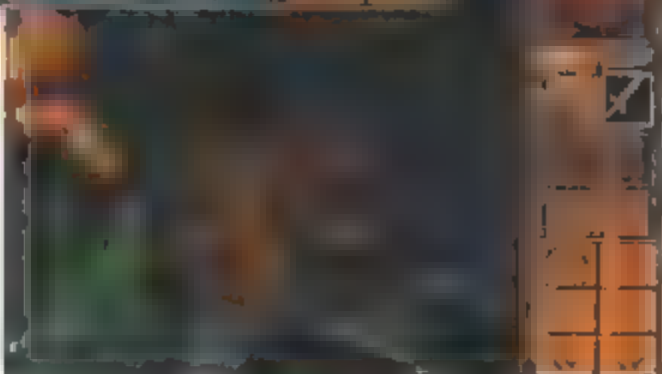
Man kann sich so richtig in den guten Kirt hineinversetzen, schleicht mit angehaltenem Atem durch dunkle, modrige Gänge und mobilisiert bei gnadenloser Unterlegenheit noch einmal die letzten Reserven, um seinem Schicksal zu entgehen. Dabei untermauert die phantastische Musik und vor allem die herausragende Grafik die zuvor angesprochenen Punkte. Da zieren riesige Wandgemälde die düsteren Mauern eines Tempels, gewaltige Ungeheuer schlagen hervorragend animiert auf den wackeren Spieler ein und enden selbst aus geringer Entfernung nicht in unidentifizierbaren Pixelmörsem. Wirklich toll, was die Programmierer da auf die Beine gestellt haben.



Viele Gegner segnen auf tragische Art und Weise das Zeitliche.



Ein Troll kreuzt den Weg des Helden. Jetzt heißt es schnell reagieren und notfalls den Rückzug antreten, denn nur wenige Treffer dieses schlagkräftigen Ungeheuers genügen, um den Helden in die ewigen Jagdgründe zu schicken (oben).

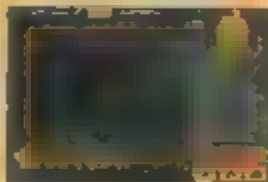


Spielen ohne Ende

Das Spielgefühl ist nahezu unbeschreiblich. Es

Ein Bild für jeden Rechner

Shadow Caster erfordert ziemlich große Rechenpower. Damit es aber auch auf langsameren Computer noch einigermaßen spielbar bleibt, läßt sich der Aktionsbildschirm beliebig verkleinern. Die volle Pracht kommt allerdings nur in der größten Darstellung zur Geltung. Jetzt erlappt man sich oft dabei, daß man auf seinem Bürostuhl seltsame Verrenkungen macht und versucht, durch Neigen des Kopfes um eine Ecke zu schauen. Wer zusätzlich noch einen 17" Monitor sein Eigen nennt, kann sich doppelt freuen, denn hier ist das Erlebnis unbeschreiblich.



Statement

Shadow Caster verkürzt nicht nur die Wartezeit auf das heißersehnte Doom, sondern entwickelt sich sogar zu einem ernstzunehmenden Konkurrenten. Dabei bietet Origins neuestes Werk nicht nur spannungsgeladene Action für Fans, sondern kann auch Anhänger der Rollenspielgemeinde begeistern. Aufgrund der Tatsache, daß Shadow Caster in einer Fantasyumgebung spielt, wird es für beide Gruppen interessant. An Atmosphäre mangelt es diesem Spiel auf keinen Fall, vor allem, wenn man allein und bei Kerzenlicht durch die dunklen Gänge marschiert, dabei die Stereoanlage voll aufgedreht hat und sich vorstellt, man würde anstatt der Maus ein magisches Schwert in den Händen halten. Wahnsinn!



SPECS &

BE4	Tentative
VE4	Month
AVE4	Account
ED96	Adult
SE or	Self-employed
MS 14 MS	Member
MEM 50 MS	General

SPEZIELLHEITEN
benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

Origin

RANKING

Rollenspiel

[illegible]

deutsch

Konferenzschutz **normal**

HAPPY ☺ SOFT



59154 Kamen - Postfach 1131
Telefon 02307/13241
Fax 02307/22775

Fin 3-0 am Telefon Karin Damm
Querschl 19.109
Mo Di 9 2 Ubi 1, 9.15.30 Ubi

PC	PC	PC
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20
21	21	21
22	22	22
23	23	23
24	24	24
25	25	25
26	26	26
27	27	27
28	28	28
29	29	29
30	30	30
31	31	31
32	32	32
33	33	33
34	34	34
35	35	35
36	36	36
37	37	37
38	38	38
39	39	39
40	40	40
41	41	41
42	42	42
43	43	43
44	44	44
45	45	45
46	46	46
47	47	47
48	48	48
49	49	49
50	50	50
51	51	51
52	52	52
53	53	53
54	54	54
55	55	55
56	56	56
57	57	57
58	58	58
59	59	59
60	60	60
61	61	61
62	62	62
63	63	63
64	64	64
65	65	65
66	66	66
67	67	67
68	68	68
69	69	69
70	70	70
71	71	71
72	72	72
73	73	73
74	74	74
75	75	75
76	76	76
77	77	77
78	78	78
79	79	79
80	80	80
81	81	81
82	82	82
83	83	83
84	84	84
85	85	85
86	86	86
87	87	87
88	88	88
89	89	89
90	90	90
91	91	91
92	92	92
93	93	93
94	94	94
95	95	95
96	96	96
97	97	97
98	98	98
99	99	99
100	100	100

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 111–118

Journal of Interpersonal Violence 25(10)br/>Copyright © 2010 Sage Publications

Informazioni per l'abbonato: € 4, - IVA + 5,40€ IVA Zucchero Fondente

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

NFL Coaches Club Football

Touchdown!

Football-Enthusiasten aufgepaßt! NFL Coaches Club Football aus dem Hause MicroProse bietet endlich einmal eine perfekte Simulation dieses Männersports.

Football zu spielen ist ein hartes Geschäft. Deshalb haben sich die meisten Liebhaber dieses Sports, die nicht über die entsprechende Physis verfügen, schnell hinter den Bildschirm gedrückt. Dort mußten sie stets feststellen, daß jede bisher existierende Footballsimulation Schwächen aufzuweisen hatte. Meist handelte es sich um fehlenden Realitätsbezug, sprich, es wurden keine authentischen Mannschaftsaufstellungen oder Schauplätze angeboten oder man fand rasch Taktiken und Spielzüge, auf die der Computergegner keine entsprechende Antwort wußte. Das hatte zur Folge, daß das Spiel bald keine Herausforderung mehr darstellte.

Football bis ins kleinste Detail

Bei NFL Football wurde endlich einmal an alles gedacht. Besonderer Wert legte man vorab auf den äußeren Rahmen, einer beinahe pingeligen Umsetzung der gesamten NFL Be-

legschaft. Von West nach Ost, von den L.A. Raiders bis zu den Giants aus New York, alle Teams wurden mitsamt ihrer kompletten Aufstellung berücksichtigt. Hat man sich seine Mannschaft ausgewählt, bieten sich unzählige Möglichkeiten. Ein umfassender Team Editor ermöglicht es, seine Mannschaft auf Stärken und Schwächen abzuklopfen. Selbstverständlich regelt von jedem Spieler ein vollständiges Leistungsprofil vor, das nicht nur Gewicht, Schnelligkeit, Ausdauer und Spielerfahrung, sondern außerdem auch noch positionsabhängige Fähigkeiten erteilt. Hat man dann jeden seiner Männer genauestens unter die Lupe genommen und seine Offensiv- und Defensivreihen formiert, kann die taktische Marschroute festgelegt werden. Ob man nun mehr Paßspiel, eine sichere Offensive und Kurzpässe bevorzugt oder seine Mannen lieber waghalsig nach vorne rennen läßt und auf harte Mann-



Das Spielfeld ist aus jeder Perspektive schön anzusehen. Links: Wie beim Fußball entscheidet der Münzwurf über den Anstoß.

deckung und tiefe Pässe pacht die stufenlose Regelbarkeit zwischen den gegensätzlichen Taktiken öffnet jedem kleinen Coach sämtliche Türen.

Übung macht den Meister

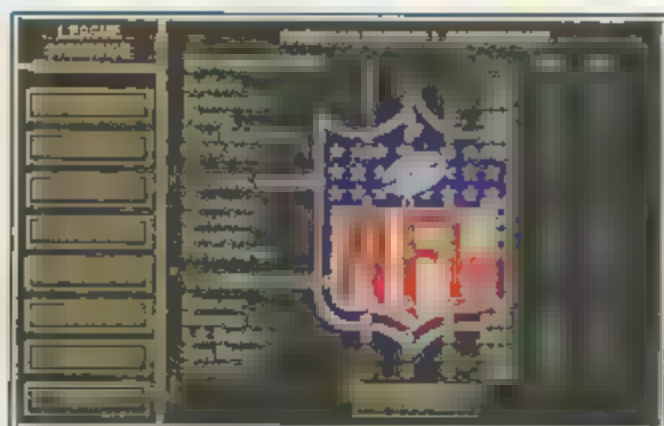
Nachdem Team und Taktik aufgestellt und hoffentlich alle Schwächen beseitigt wurden, beginnt der Ernst des Lebens. Damit die Mannschaft auf dem Spielfeld nicht einem Hühnerhaufen gleicht, gibt es 160 vorgegebene Spielzüge, die Ordnung in das Angriffs- und Verteidigungsspiel bringen. Hier ist wieder einmal Forscherarbeit gefragt, denn jede gegnerische Mannschaft legt eine andere Taktik an den Tag, gegen die so mancher ausgefuchste und bewährte Spielzug keine Wirkung zeigt. Für verkannnte Trainergenies gibt es abendrein die Möglichkeit, eigens erdachte Formationen zu erstellen, gemäß den Schwächen des bevorstehenden Gegners.

Der harte Liga-Alltag kann beginnen

Ist der bürokratische Teil nun endlich überwunden, kann der Spaß beginnen. Der eigentliche Schwerpunkt bei NFL Football liegt eindeutig im Bestreben der kompletten Mannschaft. Selbstverständlich gibt es auf einen Sieg entsprechende Punkte, die den Stand in der Tabelle beeinflussen. Samtliche positiven und negativen Aktionen der Mannschaft und des einzelnen Spielers werden in ausführlichen Statistiken festgehalten und aufgelistet, die wiederum Aufschluß über Stärken und Schwächen geben können. Derjenige, der seine Hausaufgaben hier nicht gewissenhaft macht, wird es schmerzlich zu spüren bekommen. Das Spiel selbst rückt beinahe etwas ins Abseits. War mehr an Taktik und Tabellen interessiert, kann den Computer für sich spielen lassen. Wichtige Aktionen und Punktgewinne werden lediglich auf dem Bild-



Im Fenster kann die Defense-Strategie ausgewählt werden.



Zu Beginn der Saison stehen noch alle Werte der Statistiken auf null.

schirm ausgegeben. Wer selbst sein Schicksal in die Hand nehmen möchte, kann dies selbstverständlich auch tun. Gespielt wird auf einem dreidimensional dargestellten Spielfeld, das man aus wirklich jeder Perspektive betrachten kann. Jeder einzelne Spieler ist als schlichtes, aber verhältnismäßig gut animiertes Figurenchen zu sehen, entsprechende Spielernamen erscheinen je nach Bedarf über ihren Köpfen. Nachdem das Spiel freigegeben worden ist, bewegt sich die Mannschaft gemäß den vorgegebenen Anweisungen auf festen Positionen. Man hat aber mit einem steuerbaren Spieler (markiert) die Möglichkeit, aktiv ins Geschehen einzugreifen. Ist ein Spielzug abgeschlossen, tritt der Trainer wieder in Aktion und kann kurzfristig Spielzüge verändern, Spieler auswechseln und Anweisungen verteilen. Immerhin kann dadurch ein Spiel, das auf 60 Minuten angesetzt

wurde, bis zu zwei Stunden dauern. Realismus pur.

Fazit

NFL Football ist unumstritten die beste zur Zeit erhältliche Football-Simulation auf dem PC. Selbst bei genauem Betrachteten fällt nicht mal ein noch so kleiner Schnitzer im Regelwerk oder in der Umsetzung auf, der an der Perfektion des Spieles Zweifel aufkommen lassen könnte. Grafisch läßt NFL kaum Wünsche offen, die Animation ist sehr gut gelungen und das Scrolling ist erstaunlich flüssig. Zusätzlich verfügt das Spiel über hervorragende Sprachausgabe, wodurch die gute Atmosphäre noch verstärkt wird. Wenn dies immer noch nicht reicht, für den gibt es dann noch die eingebauten "Sportschau", die entweder das gesamte Spiel oder nur die Highlights Revue passieren läßt.

Marcus Islinger ■

PC-Software

Peter Teschke
Hard- u. Softwareversand
Neudorfstr. 2, 79312 Emmendingen 13

A-Train	DV 91	Tetris	77
Ambush at Sorinot	DV 84	T Even More Incredible M77	77
Betrayal at Krondor	DV 84	The Shadow of Yserbius	77
Bu-Jicks	34	Tornado	77
Burntime	DV 79	Tenlight 2000	77
Cyberace	DV 79	Wing r Privateer	77
Eishockey Manager	DV 79	Wallstreet Manager	DV 79
Fields of Glory	DV 92	Die Schöne u. das Biest	DV 79
Flight Sim 5.0	98	Low Vikings	DV 85
Freddy Pharkas	DV 79		
Hannibal	79	Battle Chess -CD Rom-	DV 92
History Line	DV 79	Goblins 2 -CD Rom-	DV 92
Ishtar 2	DV 72	Jones -CD Rom-	99
Jurassic Park	DA 65	Jurassic Park -CD Rom-	77 66
Lost in Time	DV 84		
Manic Mansion 2	DV 92	Vorbestellungen. Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!	
Pirates Gold	DV 92		
Populouse & Promised L	40	Abuse in the Dark 2	DV 77
Prehistorik 2	77	Crazy Sports Football	DA 77
Prince of Persia	34	TFX	DA 77
Prince of Persia 2	DA 65	Jurassic Park -CD Rom-	77 66
Ragnarok	DV 84	Goblins 3	77 77
Return of the Phantom	92	Goal	77 66
Simon the Sorcerer	DV 84	Inca 2	DV 77
Space Legends	DA 72	Inca 2 -CD Rom-	DV 77
Sub and	77	Inca 2 -CD Rom-	77 77
Survival	65	Police Quest IV	77 77
Survival	DV 92	Quest of Jerry IV	77 77
Survival		Thral Mathias	DV 65

Versandkosten 10 DM bei Vorkasse (Euro Scheck o. Barzahlung) plus 2 DM bei NN

Versandkosten Ausland 30 DM (nur Euro Scheck)

Zus. Druck in DM inklusive MwSt.

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten

77 = Preis oder Version bei der Drucklegung noch nicht bekannt

DV = deutsche Version, DA = deutsche Anfertigung

Gesamtpreise gegen eine Schutzgebühr von 3 DM in fünfmarken

KEIN LADEN VERKAUF

Tel: 07641-1677

SPECS & TECHS

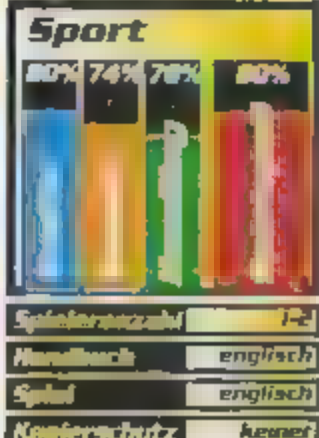
ISA Erweiter.	
VGA Modem	
IDEA Adapter	
EMM Adm.	
100 or Soundblaster	
16 7 MB Hard	
MS-DOS 5.0	General Mod

BESONDERHEITEN
• Benötigt
2MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING



I A-Soft	35	Mirax	17
A3 Computer	37	Multimedia Soft	59
Bischoff & Partner	61	Mystic Games	69
Bornica	2, 3	Okazy Soft	15
CompuTec Verlag	75, 83, 101, 113, 115	Orign	21, 46, 47
Dangleware	43	Pfister Spieleversand	49
Dudek	27	Quicks	79
Dynamics Marketing	35	Reis Software	27
Ehba-Soft	59	Ringier Verlag	89
Electronic Arts	21, 46, 47,	Royal Soft Berlin	99
FDS	19	Softdreams	39
Graf Software	97	Soft	31
Graf Electronic	69	Soft & Hardware Uhlmann	27
Happy Soft	51	Softsale	11
Hankel & Triesner	29	Soft & Sound	45, 116, 117, 118, 119, 120, 121
Inter Soft	57	Software 2000	55
Intel	108, 109	Softwarevertrieb Füllbeck	43
Joysoft	29	Sunflowers	2, 3
Korstock	41	Teschke	53
Kingsoft	25	Top News Bünzli	97
Mad Data	87	Translec	124
Magic Bytes	15	Traumwelt	61
Max Design	123	Turilo Soft	9
Media Point	13	Wallnewitz Systement-	
Micro Magic	65	wicklung	61

Strike Commander - Tactical Operations

Nachschlag

Kaum ein Programm hat im letzten halben Jahr so viele Menschen vor den Rechner gefesselt wie Origins Strike Commander. Damit alle Wildcats-Fans

nach der Veröffentlichung von T.F.X nicht auf Abwege geraten, erscheint jetzt die erste Missions-Disk für den Referenz-Simulator.

Nur besser, größer! Spiele-Virtuose Chris Roberts hat auch bei seinem neuesten Werk wieder keinerlei Rücksicht auf die Systemanforderungen genommen. Sollte sieben MB beanspruchen die TOs zusätzlich auf der Harddisk. Zusammen mit dem Festplatten-Killer Strike Commander nebst Speech-Pack (die Ohren wollen ja auch ihren Spaß haben!) übersteigt das Flugspektakel die 40 MB-Grenze bei weitem. Doch wer schon von der Auftaktversion begeistert

startet war für den spielen solche Nebensächlichkeiten natürlich nur eine kleine Rolle. Wenn Sie also in der glücklichen Lage sind, genügend Platz auf der angestrapazierten Platte zu besitzen, dann garantieren die Tactical Ops wieder verkrampfte Finger und gerötete Augen. Denn es darf geflogen werden, und zwar bis zum Abwinken. 21 neue Missionen mit fortlaufender Handlung stehen Ihnen durch dieses Paket zur Verfügung. Neben der Möglichkeit jetzt auch die F-22 zu fliegen,

hält die Missions-Disk zusätzlich einige neue Gegner für Sie bereit. So stellen sich Ihnen die F-117, die F-4 und der B-1 Bomber in den Weg.

Darüberhinaus wurde natürlich auch an der Technik einiges verbessert.



überbieten können. Zusammen mit den verbesserten Digit-Effekten kann man dem Strike Commander also auch auf diesem Gebiet getrost das Prädikat Referenzklasse verleihen. Das sind natürlich nicht alle Neuerungen. Neben der Sound-Abteilung wurden auch in Sachen Handling einige Schwachpunkte ausgemerzt. So werden ab jetzt Ruderpedale und ein zweiter Joystick für die Seitenruder unterstützt. Außerdem ist das Flugverhalten der Fighter-Jets erheblich realistischer geworden. Auch die eingefleischten Simulations-Freaks müssen nun eingestehen, daß es sich beim Strike Commander um mehr handelt als um eine Action-Simulation. Die Tactical Operations sind also mehr als nur eine Missions-Disk. Neben den neuen Flugzeugen, drei neuen Piloten und einer aufregenden Story sorgt auch die verbesserte Technik für lang anhaltenden Spielspaß.

Thomas Brenner ■

Ab jetzt stehen neben der F-22 auch bessere Waffen zur Auswahl.



What's New?

Unter anderem der Sound. Während stolze Waveblaster-Besitzer den Original Strike Commander nur mit einem zusätzlichen Treiber zur WaveTable-Synthese überreden konnten, wird ab jetzt die Soundwiedergabe von Creative Labs voll unterstützt. Das Ergebnis kann sich hören lassen. Unter Verwendung der Roland oder General MIDI Funktion erdigen von nun an Melodien, die bislang nur wenige Programme

SPECS & TECHS

REA	Tastatur
VEA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	SoundBlaster
20-7 MB	RAM
MSDOS 3.11	General MIDI

BESONDERHEITEN
Benötigt das Original Strike Commander Programm

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 70,-

HERSTELLER
Origin

RANKING

Simulation



Spieleanzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiele	englisch
Kopierschutz	normal

STIPS TRICKS W F R

THE LOST VIKINGS

Wenn die Cavedisk zu Lost Vikings in der Ausgabe 9/93 gefallen hat, der wird sich bestimmt auch die Vollversion besorgt haben. Hier sind die Levelcodes für das lustige Dankspiel.

Level	Levelcode
1	STRT
2	GR8T
3	TLPT
4	GRND
5	LMD
6	FL0T
7	TRSS
8	PRHS
9	CVRN
10	BBLS
11	VLCN
12	QCKS
13	PHRD
14	CTRO
15	SPKS
16	JMNN
17	TTRS
18	JULY
19	PLNG
20	BTRY
21	JNKR
22	CBIT
23	HOPP
24	SMART
25	V8TR
26	NFLB
27	WKYY
28	CMB0
29	8BLL
30	TRDR
31	PNTM
32	WRLR
33	TRPD
34	TFFF
35	FRGT
36	4RN4
37	MASTR

René Seller

LANDS OF LORE

Mit einem Hexeditor sollte man sich ein Savegame (.SAVE***.DAT) vornehmen. Dort sucht man sich den Namen des Charakters, den man verändern möchte (Conrad, Baccata). Nun muß man von Beginn des entsprechenden Namens das 56., 58., 60. und 62. Byte abzählen. Wenn man jetzt diese Bytes

auf FF setzt, hat dies die Folge, daß die Health- und Magicpoints auf 255 gesteigert werden.

Jörg Mutter

SYNDICATE

Wenn man seine Firma "Cooper Team" nennt, erhält man \$100.000.000. alle Körperteile sind schon auf Stufe 3, alle Körperteile und Waffen sind ertorcht, die Kuhlischen sind voll mit ausgerüsteten Mitgliedern und man hat einen Teil der wertvollsten Waffen. Das Schönste: Das gesamte Team besteht nun aus Frauen.

Carsten Thorant

GRAND PRIX UNLIMITED

Grand Prix Unlimited ist durchaus ein reizvolles Spiel, obwohl es bei miserablen Walter schwer zu meistern ist. Wenn man also seine hart erkämpften Weltmeisterschaftspunkte nicht durch einen zufälligen Regenschauer wieder verlieren möchte, sollte man sich folgende Taktik zu eigen machen. Sobald der Menüpunkt Walter auf "Rain" oder "Mist" steht, geht man solange auf "Cancel" und beginnt von neuem, bis man unter sonnigen Bedingungen seine Runden drehen kann. Nach maximal acht Versuchen sollte man es geschafft haben.

Danny Thoß

EMPIRE DELUXE

Da bislang nur wenige Tips und Tricks zu diesem ausgezeichneten Spiel ans Tageslicht getreten sind, möchten wir diesen unglücklichen Zustand natürlich sofort ändern. Mit einem Diskeditor (PC Tools, Norton etc.) kann man seinen Spielstand folgendermaßen verändern:

Background-Wissen

Von Dezimal nach Hexadezimal

An das System der Dezimalzahlen sind wir von früherster Kindheit an gewöhnt. Da jeder von uns genau zehn Finger hat, bietet sich das System der Zehnerzahlen für uns Menschen als das ideale Rechensystem an. Mit dem Computer verhält sich das leider anders. Wie jeder weiß, kennt er im Grunde genommen nur zwei Zahlen, die 0 und die 1. Jeder kennt aber auch die unübersichtlichen Zahlenkolumnen, die entstehen, wenn Dualzahlen zwischen Rechner und Mensch ausgetauscht werden. Im beiden einen Schritt entgegenzukommen, einigten sich die Pioniere der Computerentwicklung schon vor Jahr zehnten auf einen Kompromiß: Das Hexadezimal-System (auf deutsch Sechzehner-System) als standardisiertes Zahlensystem bei der Kommunikation zwischen Programmierer und Maschine. Jeweils vier Bits jener unübersichtlichen 0/1 Zahlenkolumnen werden zu einer einzigen Hexadezimalziffer zusammengefaßt. Obwohl der normale Computerspieler im Alltag nur sehr selten mit Hexadezimalzahlen in Kontakt kommt und sogar viele Programmierer, dank Hochsprachen wie C++ oder LISP kaum noch dazu genötigt sind, gibt es doch Augenblicke, in denen das Wissen um die Zahlenkonvertierung doch parat sein sollte.

Konvertierung nach dem "Horner-Schema"

Auf diesen Tips&Tricks-Seiten sehen Sie, zum Beispiel bei Tips zum Modifizieren von Spielständen, das öftern solche Zahlen: AB 07 FF. Wenn Sie diese Zahlen mit einem "Hex-Editor" einfach nur abtippen wollen, brauchen Sie eigentlich nicht ▶

weiterlesen. Viel interessanter als die bloße Eingabe ist natürlich das eigenständige Experimentieren. Nehmen Sie doch nur einmal an, aus einem Tip auf diesen Seiten erfahren Sie, daß in vier aufeinanderfolgenden Bytes einer Datei, sagen wir A0 bis A3 Ihr Kontostand gespeichert ist. Sie möchten jetzt eine Million? Kein Problem – bloß welche Zahlen (Abkürzung für Hexadezimal) tragen Sie mit Ihrem Hex-Editor jetzt ein? Folgen Sie den folgenden Erläuterungen, um in Zukunft solche Probleme zu überwinden.

Beispiel: Spielstand ändern

Nehmen wir die Dezimalzahl aus dem obigen Beispiel, also 1 000 000. Teilen Sie diese Zahl durch 16. Ihr Taschenrechner wird die Zahl 62 500 ausspucken. Im Klartext: 1 000 000 geteilt durch 16 ergibt 62 500. Der Divisionsrest ist 0. Jetzt teilen Sie die 62 500 wiederum durch 16. Ihr Taschenrechner wird als Ergebnis 3906,25 ausgeben. Die 3906 merken Sie sich als Ergebnis und die 0,25 multiplizieren Sie wiederum mit 16. 0,25 mal 16 ergibt 4. Die Zahl 4 übersetzen Sie anhand untenstehender Tabelle in Hexadezimal-System. 4 (Dezimal) entspricht 4 (Hex). Fahren Sie nach dem folgenden Schema mit dem Dividieren fort.

Dezimal	Dezimal	Dezimal	Hex
1 000 000	durch 16 ergibt	62 500	Rest: 0 0
62 500	durch 16 ergibt	3 906	Rest: 4 4
3 906	durch 16 ergibt	244	Rest: 2 2
244	durch 16 ergibt	15	Rest: 4 4
15	durch 16 ergibt	0	Rest: 15 F

Sobald Sie wie oben in der letzten Zeile, beim Ergebnis auf Null kommen, brechen Sie ab. Und schon hätten Sie die Hex-Zahl vor sich – allerdings noch etwas versteckt. Des Rätsels Lösung verbirgt sich in der letzten Spalte der Rechentabelle. Die Hex-Ziffern 0, 4, 2, 4 und F ergeben von UNTEN nach OBEN gelesen das Ergebnis, die Zahl "1 000 000" im Dezimalsystem ergibt also "F4240" im Hexadezimal-System.

Durch den Kontostand über ein vier aufeinanderfolgender Bytes (hier im Beispiel die Adressen A0, A1, A2 und A3) in der Pilotendate abgespeichert werden soll, und jede Ziffer einer Hex-Zahl nur für ein halbes Byte steht, muß das Ergebnis auf acht Stellen (acht mal ein halbes Byte, mit Nullen aufgefüllt) werden. Es ergibt sich also "000F4240" oder byteweise geschrieben: "00 0F 42 40".

Obwohl das bisher erläuterte schon schwierig genug war, kommt es noch dicker. Je nach Programmierart und verwendeter Programmiersprache könnte die Hex-Zahl in den unterschiedlichsten Formen in den vier Speicherstellen abgelegt sein. Es wäre zum Beispiel möglich, daß das Spiel die ersten beiden Bytes aus unserer Bytefolge, also "00" und "0F", in der dritten und vierten Speicherstelle erwartet. Ab hier hilft leider nur noch Experimentieren. Versuchen Sie es mit Bytefolgen wie "42 40 00 0F" oder mit "40 42 0F 00". Leider gibt es kein Patentrezept, in welcher Reihenfolge die Bytes aus unserem Ergebnis in die vier Speicherstellen eingetragen werden sollten.

Umrechnungstabelle

Dezimal	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Hex	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Thomas Boravský

Man nimmt die Prozentzahl einer Stadt und rechnet diese in einen hexadezimalen Code (bitte beachten Sie den Kästchen) um. Außerdem muß man auf die Produktion achten, die entsprechenden hexadezimalen Codes entnehmen Sie bitte der Tabelle. Nun sucht man eine Stelle, wo zuerst die zweite Zahl steht und dann die erste. Man findet meistens nur eine Stelle, die dann beispielsweise so aussieht:

CD 00 1D 06 93

"06" bedeutet, daß hier ein Cruiser produziert wird und "93" daß die Stadt 47% hat. Um nun auch noch die Produktionszeit zu verkürzen, ändert man das hier stehende "CD" in "EF" und schon muß man statt 15 nur noch eine Runde warten. Daß man in "EF" umändern muß, liegt daran, daß bei der Produktionszeit 190 als Nullstelle genommen worden ist.

Hier nun die Tabelle:

04	Destroyer
05	Submarine
06	Cruiser
07	Battleship
08	Carrier
09	Infanterie
0a	Army
0b	Fighter
0c	Bomber

Andreas Haustermann

NHL HOCKEY

Mit folgendem Trick kann man sich bei NHL Hockey seine Traum-Mannschaft ganz einfach zusammenstellen.

1. Man richtet eine Liga mit seiner Lieblingsmannschaft ein und benutzt noch beliebig viele andere Teams als Spielerteilnehmer, wobei man nur die Super-Teams nehmen sollte.

2. Durch den Team-Roster läßt sich leicht erkennen, wer die Superstars der verschie-

denen Teams sind.
3. Im Hauptmenü findet man unter "League Manager" die Funktion "Trade". Man klickt diese an und auf dem folgenden Bildschirm wählt man das Team aus, mit dem man die Saison spielen möchte. Danach noch eins der "Spielerteilnehmer-Teams" auswählen. Das geht natürlich nur, wenn man gemäß Punkt 1 gehandelt hat. Nun erscheint der "Trade"-Bildschirm. Schlechte Spieler der eigenen Mannschaft tauscht man einfach gegen die Stars der anderen aus. Dieser Vorgang läßt sich mit den anderen Mannschaften beliebig oft wiederholen, bis das eigene Team nur noch aus Top-Spielern besteht.
4. Zum Schluß muß man alle Mannschaften bis auf die mit der man die Saison spielen will abstoßen. Hierzu wählt man wieder im Hauptmenü "League Manager" aus und dann die Funktion "Remove Team". Nun muß man das betreffende Team nur noch anklicken.

Lars Schmucker

PRIVATEER

Finanzielle Probleme bei Origins Privateer? Kein Problem, hier ist die Hex-Adresse, mit der sich die Credits man puffern lassen. Wichtig hierbei ist, daß man einen Spielstand ediert, in dem man noch volle Credits hat und das Schiff ausrüstungsmäßig noch keine Extras beinhaltet, da sich die Adresse in der Datei sonst verschiebt. Am besten speichert man direkt zu Beginn ab. Im Hexeditor geht man sofort in Sektor 1 (je nach Hexeditor auch einfach herunterscrollen), und sucht die Zeile 000000100 (siehe unten). Hier findet man in der Mitte der Zeile den Wert 08 D0 07 00. Wichtig ist, daß man die 08 nie verändert, da diese ohne Bedeutung ist. Viel wichtiger sind die D0 07 und der sich dahinter befindende Wert 00. Die 08, die sich nie

Komplettlösung Teil 1 Prince of Persia 2

LEVEL 1 - Flucht aus Persien

Nach dem Sprung aus dem Fenster sollte man sich erst gar nicht herumärgern, sondern sofort das Schwert ziehen. Die ersten Wachen sind leicht zu besiegen. Trotzdem sollte man aber vorher immer erst über die Abgründe springen und dann mit dem Kampf beginnen. Nachdem die ersten beiden Abgründe überwunden worden sind, klettert man auf die obere Ebene und rennt ohne Stop los, um im nächsten Bild mit einem großen Sprung auf die andere Seite zu gelangen. Am letzten großen Abgrund läuft man sich hinunter und rennt sofort nach links, der ganzen Steig entlang und springt aus Schritt. Eine ist geboten.

LEVEL 2 - Weg in die Katakomben

Am Strand nach links und sich vor den Treibstrand stellen. Kurz warten. Nun kommen aus dem Boden sechs Plattformen, wobei eine mit einem Symbol gekennzeichnet ist. Man läuft über alle Plattformen und versenkt sie so, läuft über dabei die markierte Plattform aus. Weiter gehen durch die nun geöffnete Tür.

LEVEL 3 - Die Katakomben: Teil A

In den Katakomben rechts durchlaufen. Im nächsten Bild läuft man das Skelett links herum und geht sofort rechts. Nun stellt man sich mit vorsichtiger Schritten auf die Höhe der Pfeilschleuder am Boden und springt über die Bodenplatte. Das wiederholt man bei der zweiten Schleuder. Danach löst man im nächsten Bild die erste Bodenplatte aus, springt schnell nach unten und direkt weiter über den Abgrund und die nächste Bodenplatte. Nun sofort unterm Tor

durchlaufen, da es sich gleich wieder schließen wird, und weiter zum nächsten Bild. Hier einfach durchlaufen und die Bodenplatte auflösen. In den unteren Abschnitt klettern sich nach links vor den Graben stellen, wo die Stachelkochen in der Wand sind. Über den Graben springen und die Druckplatte auslösen. Durch die nun geöffnete Tür gehen und den roten Zaubertank nehmen. Danach nur die vordere Druckplatte aktivieren und zurück durch den alten Abschnitt ins rechte Bild. Über die Lava drüberspringen. Wenn es geht an dem Skelett am Boden einfach nur vorbeistreichen, ansonsten kurz zurückhauen und schnell weiter. Hoch auf den kleinen Überstand klettern und mit einem großen Sprung durch die geöffnete Tür. Im nächsten Abschnitt einfach durchrennen. Jetzt vor der obersten Eingangs bis nach unten hängen und auf dem Weg ins rechte Bild vor den Pfeilschleudern nicht stehen, um sie zu öffnen. Laufen man über den Bodenkontakt weiter durch die geöffnete Tür rechts und hängelt sich nach oben. Dort weiter nach links auf den Bodenkontakt stellen und dreimal nach oben springen, um die kalte Platte auf der anderen Bildseite nach unten zu bekommen. Auf jene Weise öffnet sich außer der Endtür auch die Seitentür. Jetzt nur noch zurücklaufen und die Endtür betreten.

LEVEL 4 - Die Katakomben: Teil B

Weiter ins linke Bild, wo man sich vorsichtig nach unten hangelt. Von dort nach rechts laufen. Den nächsten Abschnitt trotz des roten Zaubertanks ohne Stop passieren. In diesem Bild nach unten auf das Podest hängen. Falls man schon Energie verloren haben sollte, nimmt man den roten Zaubertank.

Ansonsten zuerst über den linken Abgrund springen und sich dann erst hinunterhängen. Von hier aus könnte man zwar zum Bild rechts gehen und dort einen roten Zaubertank nehmen, doch das empfiehlt sich nur für schon etwas geübtere Spieler, da der wenn auch kurze Weg dorthin sehr schwer zu nehmen ist. Falls man es dennoch versuchen sollte, darf man gar nicht auf die Idee kommen, mit einem weiten Sprung auf die andere Seite zu gelangen, unten angekommen noch links in das Loch hängen. Falls man wieder mal Energie verloren hat, nach rechts über die beiden Bodenplatten drüberspringen und nach Überqueren des kleinen Grabens im nächsten Abschnitt hochklettern. Dort steht ein roter Zaubertank. Trinken und wieder zurück zur alten Stelle gehen. Ansonsten sofort nach links unten klettern, um sich dort nochmals den nächsten Abgrund hinunterzuhängen. Hier bekommt ihr erstmal einen Pfeil in den hinteren Mittellende geschossen. Schnell das Schwert ziehen und das Skelett muntergerecht zerteilen. Dabei ist es wichtig auf der Bodenplatte stehen zu bleiben, um nicht wiederholte Male einen Pfeilschuss abzubekommen. Diese Stelle bedarf etwas Übung. Wenn das Skelett die zusammengeklappt ist, mit einem vorsichtigen Schritt auf die Stachelkochen in der Wand zugehen. Wenn sie draußen sind, kann man auf die darüberliegende Ebene klettern. Das ganze muß mit Eile geschehen, da das Skelett schnell wieder aufwacht. Nun ins linke Bild gehen. Dort aber nur den ersten Zaubertank nehmen, da das Leichen des hinteren Trankes zwar möglich, aber zu riskant wäre. Wir wandern zurück in den Raum mit dem Skelett. So harmlos der Knochenhaufen jetzt noch aussehen mag, er wird uns nochmal gefährlich. Wir stellen uns ganz an den Rand der zweiten Ebene und springen bis vor die Lava. Augenblicklich das Schwert ziehen und wiederholt auf das Skelett draufhauen. Erst wenn das

Skelett was uns mittlerweile richtig ans Herz gewachsen ist wieder schläft, können wir über die Lava springen und in den rechten Raum laufen. Hier ist auch schon die Endtür und ein Zaubertank, welchen wir trinken. Jetzt immer weiter nach rechts und vor allen Dingen an den Skeletten schnellst möglich vorbei bis ans Ende des Ganges. Dort angekommen schnell hoch auf die zweite Ebene klettern und die Druckplatte aktivieren. Den Zaubertank stehen lassen und ohne Stop ganz zurück bis zur Endtür laufen. Wenn es sich selbst mal beweisen will, kann sich natürlich auch mit den paar Skeletten anlegen.

LEVEL 5 - Die Katakomben: Teil C

Nach den ersten Hitteruten der neugierigen Prinzessin wandert man weiter nach rechts. Achtung vor der Pfeilschleuder. Im nächsten Bild muß man so weit springen, daß einen die Stachel nicht von hinten perforieren, man aber auch nicht in die Lava fällt. Am besten versucht man das Skelett beim Duell nach hinten in die Lava zu drängen, da das am einklichsten ist. Wichtig ist, daß man hierbei keine Energie verliert. Anschließend über den Lavagraben und sofort im nächsten Raum beachtet man sich auf die zweite Ebene und geht bis zur Druckplatte, bleibt aber darauf stehen. Jetzt würde man vom Pfeil getroffen und die Tür ist wieder zugegangen. Das war geplant. Man springt gerade nach oben und wird abermals getroffen. Jetzt sind beide Türen offen. Erst einen vorsichtigen Schritt zum Abgrund und dann drüberspringen. Im nächsten Abschnitt muß man sich immer vorsichtig bis ungefähr auf die Höhe der Pfeilschleudern bringen und dann erst springen. Am Ende dieses Raumes bleibt man stehen und springt senkrecht gegen die Decke, worauf man sich sofort wieder ducken muß. Mit der Aktivierung der Pfeilschleudern erfolgt dabei gleichzeitig die Öffnung einer Tür. Nun weiter

nach rechts, am fliegenden Teppich vorbei und weitergehen ins nächste Bild. Dort bis kurz vor den unteren Abgrund stellen und nach rechts springen. Der Zaubertrank nehmen und nach links auf den Vorsprung springen. Von da aus hinunterhangeln. Das Skelett bereitet keine Probleme. An die rote Zaubertrankflasche ist nicht ranzukommen. Abwärts hangeln, springen und von dort nach rechts weiter ins nächste Bild laufen. Die Tür mit der Druckplatte öffnen und sich danach einfach auf die erste Ebene fallen lassen. Nachdem der Zaubertrank genommen wurde, klettert man links wieder hoch, stellt sich ganz dicht an die Tür und dreht sich anschließend um. Nun Anlauf nehmen und sofort danach zum Sprung ansetzen. Im nächsten Abschnitt klettert man an allen Stufen hoch bis ins obere Bild. Um dort links oben die Tür zu öffnen, stellt man sich vor sie und springt dreimal gegen die Decke. Anschließend geht man mit einem vorsichtigen Schritt in den nächsten Raum und stellt sich vor das mit der lockeren Bodenplatte bedeckte Loch. Dabei muß besonders darauf geachtet werden, daß die lockere Bodenplatte nicht hinunterstürzt. Mit einem Sprung aus dem Stand springt man nun auf die zweite Druckplatte aus der Sicht des Prinzen und danach über den Abgrund. Weiter geht es durch die Tür ins nächste Bild. Dort angekommen, hochklettern und den großen Zaubertrank nehmen. Aber Vorsicht vor den Stacheln. Von da aus weiter ins Bild rechts, wo man über die Druckplatte kühlt, sich auf den kleinen Vorsprung fallen läßt um danach auf die Eisnerplatte zu klettern. Jetzt ein Sprung nach rechts zum gegenüberliegenden Vorsprung, aber ohne dabei die lockere Bodenplatte zu berühren. Nur erst warten bis die obere Tür geschlossen ist und dann mehrmals nach oben springen. Die Tür öffnet sich und man geht in den rechts gelegenen Raum. Dieser Weg hätte zwar gespart werden können, aber dann hätte

man auch nicht die große Zauberflösche bekommen. Man wartet, bis sich die Tür hinter einem wieder verschlossen hat und stellt sich dann so dicht wie möglich an sie heran. Jetzt mit einem Tastendruck zwei Schritte nach rechts und anschließend zweimal hochspringen. Damit ist die Pfeilschleuder losgelegt und wir können unseren Weg ins obere Bild fortsetzen. Hier klettert man die einzelnen Treppenstufen hoch geht aber nach Berühren der lockeren Bodenplatte auf der obersten Stufe kurz wieder hinunter, um der fallenden Bodenplatten auszuweichen. Im oberen Bild sind zwei Zauberfläschchen versteckt. Jetzt springt man über den Abgrund nach links, aktiviert die Druckplatte und stellt sich auf die Brücke im nächsten Bild. Nun muß man sich solange mit dem Skelett duellieren, bis man auf der linken Bildschirmhälfte steht. Sobald sich das Skelett umgedreht hat, um wieder nach rechts zur Druckplatte zu laufen, gibt man ihm einen Schwertstich in den Rücken. Das Skelett dreht sich und zieht wieder sein Schwert. Nun treibt man es so weit zurück, daß man selbst noch mit dem hinteren Fuß auf der fünften Holzplatte von links steht. Nach kurzer Zeit stürzt die Brücke ein und man muß sich sofort mit an den verbliebenen Brettern links festhalten. Im Bild links nimmt man gegebenenfalls den Zaubertrank, springt über die nächste Druckplatte und anschließend über den Graben. Jetzt hochziehen und weiter nach links. Hier so fort durchlaufen und über den Graben auf der höchsten Ebene springen. Die beiden Pfeilschüsse muß man dabei in Kauf nehmen. Im nächsten Bild ist auch schon der fliegende Teppich. Man muß nun nur noch die Druckplatte betätigen, sich hinunterhängen und auf den fliegenden Teppich setzen.

Hier endet der erste Teil der Komplettierung. Eine Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe - bis dahin viel Spaß!

Traum  **Welt**
Telefon
0855 799777
Leinfelden Eberhard 3, 03046 Cottbus

**Billiger
kann Software
nicht sein
Bis zu 38 %
unter dem
einf. Verkaufspreis**

[illegible]

Lux ter Heerstrang
 Heide e purle moester
 a ren en r...

$\frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & i \\ -1 & i \end{pmatrix}$

تاریخ	موضوع	ملاحظات
۱۳۹۰/۰۱/۰۱	جلسه اول	موضوع: بررسی وضعیت موجود
۱۳۹۰/۰۱/۰۲	جلسه دوم	موضوع: تعیین اهداف و برنامه‌ریزی
۱۳۹۰/۰۱/۰۳	جلسه سوم	موضوع: بررسی گزارشات و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۰۴	جلسه چهارم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۰۵	جلسه پنجم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۰۶	جلسه ششم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۰۷	جلسه هفتم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۰۸	جلسه هشتم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۰۹	جلسه نهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۰	جلسه دهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۱	جلسه یازدهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۲	جلسه دوازدهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۳	جلسه سیزدهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۴	جلسه چهاردهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۵	جلسه پانزدهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۶	جلسه شانزدهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۷	جلسه هجدهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۸	جلسه نوزدهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۱۹	جلسه بیستم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۰	جلسه بیست و یکم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۱	جلسه بیست و دوم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۲	جلسه بیست و سوم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۳	جلسه بیست و چهارم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۴	جلسه بیست و پنجم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۵	جلسه بیست و ششم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۶	جلسه بیست و هفتم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۷	جلسه بیست و هشتم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۸	جلسه بیست و نهم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۲۹	جلسه سی و یکم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۳۰	جلسه سی و دوم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات
۱۳۹۰/۰۱/۳۱	جلسه سی و سوم	موضوع: بررسی وضعیت و تصمیمات

[illegible]

١٤٧ هـ ١٤٧ هـ

$$I \int \mathcal{L}(\mathbf{y}) d\mathbf{y} = \int \mathcal{L}(\mathbf{y}) d\mathbf{y} = I \int \mathcal{L}(\mathbf{y}) d\mathbf{y} = \int \mathcal{L}(\mathbf{y}) d\mathbf{y}$$

06 00 01 DM 11 d

Funktionselemente

2002 年 12 月 10 日

[illegible][illegible]

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525

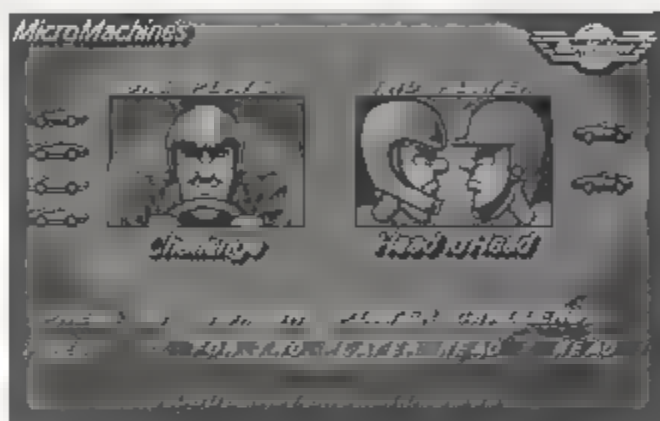
$$A_{\text{max}} = \max_{i \in \{1, \dots, n\}} \{ \max_{j \in \{1, \dots, n\}} \{ a_{ij} \} \}$$
[illegible][illegible]

MicroMachines

Raserei am Bildschirm

Auf dem Sega Mega Drive ist **MicroMachines** längst ein Hit! Jetzt wird es auch für alle anderen Systeme umgesetzt und allem Anschein nach mit großem Erfolg. Die spielbare Demoversion, die wir Ihnen diesen Monat als Coverdisk präsentieren können, macht jedenfalls wahnsinnigen Spaß und beinhaltet sogar einen rassigen Zwei-Spieler-Modus!

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, gelangen Sie in ein Hauptmenü, in dem Sie sich zum Beispiel über die Kontrollmöglichkeiten informieren können. Verlassen können Sie diesen Bildschirm mit Hilfe von "Escape" oder "Space". Danach können Sie sich entscheiden, ob Sie alleine gegen vier Computerspieler antreten oder lieber ein spannendes Duell gegen einen Freund oder Kollegen herausfahren möchten. Dabei gibt es zwei grundlegende Unterschiede. Im Kampf gegen den Partner werden drei Runden gefahren, wer zuerst die Ziellinie überquert, geht als Sieger aus dem Rennen hervor. Bei einem Duell gegen einen menschlichen Gegner erscheint am linken Bildschirmrand eine Liste mit roten und blauen Punkten, die dem jeweiligen Wagen zuzuordnen sind. Gerät ein Spieler zu sehr ins Hintertreffen, so wird ihm ein Punkt abgezogen. Wer als er-



Vor allem zu zweit kann MicroMachines begeistern.

ster die gesamte Leiste für sich beanspruchen kann, hat gewonnen. Damit auf diese Weise aber kein unendliches Rennen zustandekommen kann, ist die Renn-

zeit auf drei Runden beschränkt. Steht es dann unentschieden, so hat der Fahrer gewonnen, der als nächster einen Punkt erringen kann.

Nach einem Rennen können Sie sofort wieder ein neues beginnen. Sie müssen also MicroMachines nicht noch einmal von DOS aus starten. Wenn Sie trotz der absoluten Suchtgefahr doch zurück zu DOS möchten, so drücken Sie bitte im Hauptmenü die Taste "Escape".

Viel Spaß mit den kleinen Rennern wünscht Ihnen die PC Games Redaktion!



Die Steuerungsmöglichkeiten:

In der Demoversion ist nur eine Tastatursteuerung vorgesehen, die dem Joystick oder gar der Maus aber auch deutlich überlegen ist, lassen sich doch riskante Manöver so schneller in die Tat umsetzen.

Spieler 1:

Q - Beschleunigen
A - Bremsen
S - nach links steuern
D - nach rechts steuern

Spieler 2:

P - Beschleunigen
L - Bremsen
J - nach links steuern
K - nach rechts steuern

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

Erreicht von Media Control

1 (10) **Maniac Mansion 2**

Lucas Arts/8. Monat

2 (11) **Syndicate**

Electronic Arts/8. Monat

3 (12) **X-Wing**

Lucas Arts/8. Monat

4 (14) **Strike Commander**

Origin/6. Monat

5 (17) **Eishockey Manager**

Software 2000/5. Monat

6 (20) **Lost Vikings**

Interplay/2. Monat

7 (13) **Pinball Dreams**

21st Century/8. Monat

8 (10) **Comanche**

Novellogic/12. Monat

9 (16) **Prince Of Persia**

Broderbund/12. Monat

10 (19) **Fields Of Glory**

MicroProse/2. Monat

CD-ROM

1 (1) **The 7th Guest**

Infocom/1. Monat

2 (2) **Maniac Mansion 2**

Lucas Arts/8. Monat

3 (3) **Der Patrizier**

Ascom/6. Monat

4 (5) **King's Quest**

King's Quest/1. Monat

5 (4) **Dune**

Virgin Games/3. Monat

6 (9) **Monkey Island**

Lucas Arts/1. Monat

7 (10) **Sherlock Holmes 1**

Lucas Arts/1. Monat

8 (7) **Battle Chess**

Interplay/8. Monat

9 (6) **Wing Commander**

Origin/1. Monat

10 (10) **SWOT**

Interplay/1. Monat

Die PC Games Coverdisk 12/93

So geht's...

Die spielbare Vollversion von **MicroMachines** befindet sich in einer komprimierten Archivdatei auf der Coverdisk. Um **MicroMachines** spielen zu können, muß es entpackt und auf ihrer Festplatte installiert werden.

Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffsplad auf das Diskettenlaufwerk mit **ES: (Eject)** oder **at** (+Enter-Taste) je nachdem wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.
3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit **install** Quelllaufwerk: Ziellaufwerk: (+Enter-Taste).
4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis **MICRO** auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien. Anschließend gelangen Sie zurück zum **DOS** und gleichzeitig in den Installationspfad. Gestartet wird das Spiel, indem Sie im Verzeichnis **MICRO** das File **MICRO** (+Enter-Taste) aufrufen.

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß trotz immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den obgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 12/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

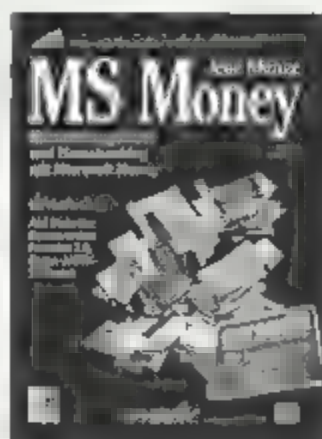
Fehlerbeschreibung: _____



CorelDRAW! 4.0

Das neueste Werk der Sybex QuickStart-Reihe befaßt sich mit der jüngsten Version des Grafik-Pakets CorelDRAW! In zwanzig Schritten werden Ihnen die wichtigsten Funktionen erklärt. Neulinge erhalten somit eine gute Einführung zum Umgang mit diesem komplexen Programm. Aber auch erfahrene CorelDRAWler können so manchen Nutzen aus diesem Einstiegswerk ziehen. Sind Sie doch ohne viel Zeitaufwand in der Lage, die neuesten Features zu überblicken und können daraufhin leichter entscheiden, ob ein Upgrade für Ihre Arbeit sinnvoll ist oder nicht. Obwohl dieses Buch verständlich geschrieben ist, tragen auch die vielen Screenshots positiv zur raschen Auffassung der behandelten Thematik bei. Es ist also egal, ob Sie Hilfe zur Kaufentscheidung oder Anleitung zu perfekter Arbeit benötigen. Mit diesem Buch werden Sie in jedem Falle bestens bedient.

Horsch, Michael
CorelDRAW! 4.0
Sybex
160 Seiten
DM 19.80
ISBN 3-8155-5634-1



Jede Menge MS Money

Wer wünscht es sich nicht? Jede Menge (MS) Money. Michael Althövel hat Ihren Wunsch erhört und bietet viele Tips für den täglichen Gebrauch des Finanzmanagers. Als einen der Hauptpunkte behandelt der Autor den Umgang mit MSM in Verbindung mit dem praktischen Home-Banking via Datex-J / Bildschirmtext. Für alle, die noch keinen Datenanschluß beantragt haben, amortisiert sich dieses Buch innerhalb kürzester Zeit. Nicht nur weil Sie mit Ihrem persönlichen EDV-Finanz-Verwalter Ihre Bücher bestens im Griff haben, sondern vielmehr weil dieses Buch auch einen Gutschein für Ihren kostenlosen Datex-J-Anschluß beinhaltet. Die 50 Mark Gebühr, die dieser Service normalerweise kostet, entfällt. Zusammen mit einer Demo-Version von Fenestra 2.0 und unserer Datex-J Software ist dieses Buch eine tolle Hilfe für den Einstieg in die rechnergestützte Finanzverwaltung.

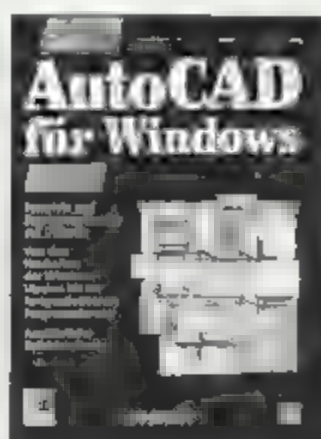
Althövel, Michael
Jede Menge
MS Money
Sybex, 298 Seiten
DM 59.-
ISBN 3-8155-7048-4



Norton Commander 4.0

Die ganze PC-Welt befindet sich im einstimmigen Windows-Taumel. Ist dabei ein Programm wie der Norton Commander überhaupt noch gefragt? Er ist. Denn mit seiner effizienten Bedienbarkeit und der damit verbundenen rasanten Arbeitsgeschwindigkeit ist er dem Windows-Dateimanager haushoch überlegen. Viele Anwender schwören deshalb von der Windows-Euphorie unbeeindruckt, auch heute noch auf dieses hervorragende DOS-Programm. Damit Sie die Raffinessen des neuesten Kommandeurs vollständig einsetzen können, bietet Ihnen der Sybex Verlag eine rasche Einführung in die Befehlswelt des Norton Commanders. Michael Horsch und Gerd Klement waren bemüht, die Neuerungen der Version 4.0 herauszuarbeiten und anschaulich zu erklären. Das Ergebnis macht Sie ohne viel Aufwand mit den Programm-Verbesserungen vertraut.

Horsch / Klement
Norton
Commander 4.0
Sybex, 157 Seiten
DM 24.80
ISBN 3-8155-5652-X



AutoCAD für Windows

Elf Jahre hat es gedauert, bis AutoCAD endlich den Schritt von der DOS- zur Windows-Version geschafft hat. Dafür enthält die Ausgabe 12 für Windows zahlreiche Verbesserungen, die eben nur mit den Fähigkeiten von Microsofts Benutzeroberfläche realisierbar sind. Allen Ein- und Umsteigern bietet das AutoCAD für Windows-Buch eine unverzichtbare Hilfe für den Umgang mit dem meistverkauften CAD-Paket für den PC. Egal ob Einsteiger oder Profi, dieses Standardwerk sollte an keinem AutoCAD-Arbeitsplatz fehlen. Enthalten ist neben einer ausführlichen Befehlsreferenz und zahlreichen Programmierhilfen auch eine Zusatzdiskette mit vielen Beispielen, Übungen und Zusatzprogrammen, die es Ihnen ermöglichen, noch einfacher und schneller mit AutoCAD zu arbeiten.

Markus, Frank
AutoCAD für
Windows
Sybex, 985 Seiten
DM 98.-
ISBN 3-8155-7054-9



Windows Vertraulich

Kaum ein anderes Programm ist so bekannt und verbreitet wie die Benutzeroberfläche Windows. Dabei sind leider die wenigsten Anwender in der Lage, die Leistungsressourcen dieses Pakets vollständig zu nutzen. Das Windows Vertraulich-Buch gibt Ihnen wertvolle Tipps für die tägliche Arbeit mit Microsofts Benutzeroberfläche. Denn es beschreibt Ihnen übersichtlich, wie Sie Windows für Ihren individuellen Bedarf optimieren können. Dazu bietet es eine Vielzahl von undokumentierten Features. Als Garantie für die Kompetenz dieser Tipps & Tricks stehen die bekannten Autoren Mirko Müller und Jörg Schieb. Beide sind echte Profis und kennen sich in der Windows-Welt bestens aus. Abgerundet wird das Gemeinschaftswerk durch eine Sammlung von über 30 Shareware-Programmen, die Ihnen bei der Windows-Optimierung wertvolle Dienste leisten.

Müller / Schieb
Windows Vertraulich
 Sybex, 899 Seiten
 DM 89,-
 ISBN 3-8155-7015-8



WordPerfect 6.0

Dieses Buch wurde hauptsächlich für die Neuansteiger in Sachen Textverarbeitung geschrieben. Gegenüber dem direkten Konkurrenten Microsoft Word 6.0 bietet die jüngste Version von WP eine Reihe erheblicher Verbesserungen. WYSIWYG-Darstellung, die man sonst nur von Windows-Anwendungen gewohnt ist und neugestaltete Dialog-Boxen, um nur einige davon zu nennen. Der Autor gibt allen Unwissenden zunächst wertvolle Tipps für den allgemeinen Umgang mit dem Arbeitskollegen PC, um danach zügig die einzelnen Funktionen dieses doch sehr komplexen Programms zu erklären. Dabei ist es nicht notwendig, das ganze Buch "am Stück" durchzuarbeiten, da Ihnen anhand der übersichtlichen Gliederung je derzeit ein Quereinstieg zu einem benötigten Themengebiet offensteht.

Sillescu, Daniel
WordPerfect 6.0
 Sybex, 269 Seiten
 DM 29,80
 ISBN 3-8155-1009-0

MICRO MAGIC
 Heiße Spiele - Starke Preise
TEL 023 71 363 30
 Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM

Crystals of Enderia

101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM

Seite 2

101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM

PC HAMMERPREISE!

101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM

Schatz im Silbersee

101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM
101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM	101st Airborne	78	DM

Verpackungskosten: 5,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert: versandkostenfrei.
 Lieferung gegen VSK + 4,00 DM zzgl. Zahlungsgebühr oder Vorzahlung.
 Versand nach Ausland: 12,00 DM zzgl. 25% Versandkosten. Es gelten unsere A&V.
 Änderung und Irrtum vorbehalten. Wir haften für Druckfehler nicht.
MICRO MAGIC - Steinweg 2 - 50636 Berlin
 Tel. 02171-313 W Fax 02171-34361

Sie wollen mehr als nur die Coverdisk? Kein Problem! Ab jetzt können Sie auch Programme erhalten, die mehrere HD-Disketten benötigen und daher bis jetzt nicht als Coverdisk geeignet waren. Tolle Klassiker, aktuelle Demos und phantastische Preview-Versionen warten auf Sie!

1.		Gabriel Knight Das fantastische Abenteuer-HD von David Lynch's Studio. Perfekte Grafik, tolle Animation und digitalisierter Sound rechtfertigen die zwei HD-Disketten allein für die getriggerte Demoversion.	Unsere Wertung: Neu!
2.		Oscar Das ist das Spiel der Woche! Hervorragende Grafik in diesem Spitzenprodukt der Firma Firix. Dieses Programm fordert selbst hartnäckige Gegner von Jump & Run-Spielen. (1 Level/1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: Neu!
3.		Der Patrizier Als der absolute Klassiker der Herkulessimulationen darf diese auf einige Spieljahre begrenzte Simulation auf keinen Fall in Ihrer Diskettenbox fehlen (nur mit beschrankt/1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 87%
4.		History Line Wenn Sie nicht viel Action wollen, wenn dieses PC-Programm ebenfalls. Allen anderen können wir dieses Highlight der Strategie selbst als Demo nur wärmstens empfehlen. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 88%

Hot-line

für
**Bestellungen und
Reklama-
tionen**

Telefon
**0911/
3013 00**

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname _____

Telefon _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,- besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 1,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland-Berichterung DM 10,- Porto)

1. ☐ Gabriel Knight (DM 9,-)
2. ☐ Oscar (DM 4,-)
3. ☐ Patrizier (DM 4,-)
4. ☐ History Line (DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Abzugsberechtigung an uns zurück.

Zahlungswweise:

- ☐ Bankinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
Konto
BLZ
Bank:
☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
☐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum _____

Rechtsverb. Unterschrift _____

**Senden Sie
diesen Coupon an:**

ASTAY MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg



▼ FRÜHE LÖSUNG

Hallo PC-Games, Eure Zeitschrift ist wirklich gut gelungen, besonders die Spieletests und das neue Bewertungssystem. Was ich zu kritisieren habe ist, daß ihr so viele Komplettlösungen für die neuen Spiele abdruckt, z. B. Maniac Mansion 2, Return of the Phantom. Gestern habe ich von meinem Freund ein neues Spiel bekommen und heute steht eine Lösung in der neuesten PC Games. Du wirst wahrscheinlich zu recht sagen, daß ich die Komplettlösung nicht lesen brauche. Aber dann liest man mal drei Zeilen und noch ein bißchen und schon ist man mitgedröhrt. Ihr solltet mit den neuen Lösungen länger warten und sie erst zwei Monate später veröffentlichen. Ach ja, vielleicht könntet ihr die PC Games etwas eher im Monat rausbringen. Die anderen Computerzeitschriften kommen immer am Anfang des Monats raus. Aber nun zur eigentlichen Sache. Bei den Leserbriefen schrieb Dagmar Glawe, daß ihr Sohn Spiele für den CPC 664 sucht. Mein Bruder und ich haben noch einige Spiele für dieses alte Modell, aber nur auf Kassetten. Vielleicht kannst Du auf Anfrage meine Telefonnummer weitergeben. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr meinen Brief abdruckt.

Viele Grüße: Martin Jalkmann

Eigentlich sind wir ja immer recht stolz darauf, wenn wir eine Komplettlösung möglichst früh liefern können. Ich denke auch, daß unsere Leser darauf warten. Ich finde, Du solltest uns daraus keinen Vorwurf machen - zumal Du so tatig bist und die Lösung gegen Deinen Willen dennoch liest. Sollten wir sie wirklich erst zwei Monate nach der Veröffentlichung eines Spiels bringen? Was meinen denn die anderen Leser dazu?

Wir bringen die PC Games sogar noch früher raus. Falls Du es noch nicht bemerkt hast, die Ausgabe Nr. 11 erschien

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:**

**CompuTec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.**

schon Mitte Oktober! Irgendwo muß einmal Schluß sein, sonst hältst Du die nächste Dezemberausgabe schon im August in den Händen. Deine Telefonnummer habe ich an Dagmar Glawe weitergegeben.

▼ FSK Hi,

Nachdem sich schon etliche Leser über das Thema "FSK für Spiele" ausgelassen haben, will ich auch einmal einen kurzen Kommentar abgeben. Ich bin der Meinung, daß eine FSK in den meisten Fällen überflüssig ist, abgesehen davon, daß die Altersgrenzen meist eh viel zu hoch angesetzt

sind. Wenn man mit 15 oder 16 ein Spiel haben möchte, ist es wohl kein Problem, es sich zu besorgen, wenn man die richtigen Leute kennt. Übrigens ist es doch egal, ob man Spiele wie "Hundefelsen 3D" mit 16 oder mit 18 spielt, denn wenn es überhaupt Auswirkungen hat, werden es in beiden Fällen die gleichen sein. Bei "Hundefelsen" wäre eine Zensur auch nicht unbedingt nötig, da mit diesem Spiel eigentlich eine Abneigung gegen den Rechtsradikalismus aufgebaut wird, wenn man zum x-ten Mal von einem SS-Mann einen treffsicheren Kopfschuß bekommen hat. Spiele, die von irgendeinem Cracker programmiert wurden, bei denen es Deine Aufgabe ist, möglichst viele Juden zu vergasen, sollte man sowieso gleich auf den Müll werfen. Und um noch einmal etwas zu Raubkopien zu sagen (gäh!) ich habe auf meiner Festplatte nur Kopien außer MS-DOS ein paar billigen Sharewareprogrammen und - mein ganzer Stolz - Lemmings 2 (das ich auch schon auf vier fremde Festplatten verteilt habe) und es interessiert niemanden, solange ich unter diesen Brief nicht meine Adresse schreibe. Falls es einmal dazu kommen sollte, daß meine Festplatte unfreiwillig geöffnet wird, dürfte es kaum Probleme geben, die Spiele wieder zu besorgen.

Freundliche Grüße: M.H.

Eigentlich finden wir eine Altersfreigabe einen brauchbaren Weg, um den Markt zu steuern, wie es mit Videos ja schon lange praktiziert wird. Daß sich die Kids ein Spiel auch anders besorgen können, ist ein anderes Problem, das unter die Rubrik Raubkopien fällt. Obwohl im "Hundefelsen" gegen die Nazis ins Feld gezogen wird, finden wir es doch schon recht dorb. Eine Altersfreigabe ab 18 wäre da sehr wohl gerechtfertigt. Im übrigen gibt es einen sehr großen Unterschied zwischen einem 16jährigen und einem 18jährigen! Mit 16 sind noch dessen Eltern für ihn verantwortlich

mit 18 ist er volljährig! Über den Inhalt Deiner Festplatte möchte ich lieber nicht allzu viele Worte verlieren. Ich hab es allmählich satt, immer wieder zu erklären, warum Raubkopien allen schaden. Es wundert mich nur immer wieder, daß Leute wie Du sogar noch stolz darauf sind, wenn sie Trittbrettfahrer sind und andere für sich zahlen lassen. Das ist wirklich eine bemerkenswerte Leistung.

▼ NOCHMAL FSK Hi ihr!

So, nun schreibe ich Euch meinen zweiten Leserbrief und ich hoffe, daß dieser auch gelesen wird und nicht unter einen Tisch fällt. Ich möchte mich an Eurer Diskussionsrunde "Verantwortung einer Zeitschrift gegenüber jugendlichen Lesern" äußern. Ich finde die Antwort auf den Leserbrief von Jürgen Günther aus der Ausgabe 9/93 sehr treffend, da ich mir nicht vorstellen kann, daß jugendliche (wie ich) einer Computerzeitschrift einen "moralischen Wegweiser", wie immer der auch aussehen würde, jemals abkaufen würden. Auch denke ich, daß Computer als neues Unterhaltungsmedium nicht den Einfluß auf die heutige Jugend hat, wie ihn z.B. das Fernsehen hat. Man sollte nicht so sehr auf den Computern herumtackern. Doch bin ich auch dafür, einige Spiele mit Altersfreigaben zu kennzeichnen, um so die Abgabe von Spielen mit extrem viel Gewalt kontrollieren zu können.

Bus bald, Euer treuer Leser
David H.

Deinem Brief ist, bis auf meine Zustimmung, eigentlich nichts hinzuzufügen. Zeitschriften, die z.B. über Neuerscheinungen auf dem Videomarkt berichten, werden seltsamerweise nicht mit einem derartigen Anspruch belegt, obwohl der Unterschied ja wohl minimal ist. Alles ist eben nur eine Frage der Gewohnheit. Ich denke auch, daß der Einfluß des Computers auf die Kids gerne überschätzt wird, aber das Fernsehen gehört eben schon zum Alltag. Daß dort nahezu die gleichen

LESERBRIEFE

Themen über die Mattscheibe flimmern wie sie in Computerspielen angeboten werden. scheint hier aber kaum zu stören.

▼ AMIGA-PC

Hi PC Games!

Zuerst möchte ich Eure Zeitschrift loben. Aber nun zu meinem Problem: Ich habe gehört, daß es für den Amiga eine PC-Karte gibt mit der man auf dem Amiga PC-Software nutzen kann. Ich wollte wissen, ob es für den PC eine Karte gibt, mit der man Amiga-Spiele nutzen kann. Wenn ja, wo kann man diese Karte kaufen und was kostet sie?

Tschüß; Henning Hagmann

Das ist fein, daß Du unsere Zeitschrift loben willst - wir haben es ihr ausgesendet. Für den Amiga gibt es wirklich so eine Karte. Umgekehrt ist es leider nicht möglich. Es war einmal ein Softwareemulator für den PC in aller Munde - natürlich haben wir die Diskette sofort geordert. Es erschien auch wirklich bildschön die "Einschaltmeldung" eines Amigas, aber es ist uns nie gelungen, auch nur ein einziges windiges Programmchen darauf laufen zu lassen. Uns beschlich der Verdacht, einem verspäteten Aprilscherz aufgesessen zu sein. Leider wirst Du Dich zwischen PC und Amiga entscheiden müssen.

▼ DRAMA

Liebe PC Games-Redaktion!

Diesen Brief schreibe ich Euch aus der Nervenheilanstalt. Ja, Ihr habt richtig gelesen! Mein Computer darf ich nur einmal in der Woche sehen - die Ärzte meinen, er hätte einen schlechten Einfluß auf mich. Aber diese Begegnungen sind immer sehr herzlich. Und Ihr habt mich in diese Situation gebracht. Wieso? Ich will es Euch erklären: Es war ein wunderschöner Herbsttag und ich war auf dem Weg zum Trafik. Dort angekommen, knollte ich 55 Alpendollar (1 am Austronesen) auf den Ladentisch und sagte zu der Lady vor mir: "Eine PC Games, bitte!" Sie drehte sich

um, holte das Heft und gab es mir mit einem falschen Lächeln das sich über ihr gesamtes Gesicht zog. Ich ging aus dem Laden mit Kurs auf mein trautes Heim. Ich wurde immer schneller, da ich es nicht erwarten konnte, die Nr. 1 in Deutschland durchzuwühlen. Ich schaltete die Strecke für die ich normalerweise sechzehn Minuten brauche in zweien der selben Zeitereinheit. Mit feuchten Händen schlug ich das Mag auf und las die ersten Seiten. Nun war ich im siebten Himmel. Ich hatte die PC Games, die Cover Disk und meine Ruhe. Ach ja, die Cover Disk. Ungeduldig ich sie vom Cover und entpackte sie. Angespannt wartete ich meinen Liebling an und wartete auf dessen Bereitschaft. Dann war es endlich soweit - das erlösende "C:\>" erschien auf dem Bildschirm. Als ich die blaue Diskette in das Laufwerk schob und "A:" eingippte wurde mir heiß. Der Schweiß rann mir in Bächen von der Stirn und ich hörte die Musik, die aus meinem Radio dröhnte, nicht mehr. Ich konzentrierte mich, nahm all meinen Mut zusammen und tippte die magischen Buchstaben "install" ein. Ich war kurz vor einem Nervenzusammenbruch, als ich den Befehl mit "Enter" bestätigte. Ich sah das Licht des Diskettenlaufwerks aufleuchten und wartete. Obwohl es nur einige Sekunden dauerte, kam es mir wie Stunden vor. Und dann geschah endlich etwas! Aber was war das? Ich las die Zeile: die weiß auf schwarzem Hintergrund leuchtete. Ich las sie noch einmal und noch einmal, doch sie blieb gleich. Ich hatte mich nicht vertan. Da stand wirklich "PC Vikings funktioniert nur auf einem System mit VGA-Monitor. Installation abgebrochen." Das ist das letzte woran ich mich erinnern kann. Als ich aufwachte, fragte mich eine häßliche Krankenschwester wie es mir denn geht. Ich fragte mich jetzt noch, wie so etwas geschehen konnte. Diese Geschichte wird Euch hoffentlich eine Lehre sein und Ihr erspart anderen Lesern mein Schicksal.

Ein Opfer

An manchen Stellen Deiner Umschreibung kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß Du Dich der Übertreibung als stilsches Hilfsmittel bedienst hast. Leider wird es mir nicht möglich sein, meine Antwort ebenso blass zu gestalten - zumal sie auch recht kurz ausfallen dürfte. Deiner Abhandlung glaube ich entnehmen zu können, daß Dein Rechner nicht über eine sog. VGA-Karte nebst selbigem Monitor verfügt. Leider funktioniert "Vikings" nur, alleine und ausschließlich mit einer derartigen Konstellation. Da VGA eigentlich schon ein Standard ist, finden wir es sinnvoll, auch Demos zu veröffentlichen, die nicht "abwärtskompatibel" sind. Ich denke nicht, daß wir ein Demo vorrathalten sollten, weil es nicht auf EGA/CGA/Hercules läuft. Falls unsere Leser hier anderer Meinung sein sollten, wurde ich doch um rege Benutzung des Postdienstes bitten - die Jungs wollen auch leben und wir brauchen Euer Echo.

▼ VERSCHIEDENES

Hi PC Games!

Zuerst einmal ganz formell - ein großes Lob an Euch für diese tolle Zeitschrift. Aber warum schreibt Ihr nicht mehr die Motivation in Eure Auswertung z.B. 12 Wochen? Und warum habt Ihr nicht eine Art Anzeigenmarkt? Ich z.B. suche einen VGA-Monitor und Karte. Zum Schluß sei noch gesagt, in Bezug auf die PC Games 7/93, daß ich die Hülle der Cover Disk mit zwei Handgriffen öffne.

Mit freundlichen Grüßen: **Mija Behnisch**

Die Motivation war doch eine sehr schwammige Aussage. Thomas tesselt "X-Wing" wochenlang an den Rechner, während ich schon am dritten Tag das große Wagnis bekam. Damit dieser Punkt wirklich aussagekräftig wäre, brauchte man eine Art "Naringschmack" - der zum Glück nicht gegeben ist. Einen Anzeigenmarkt suchst Du bei uns aus Platzgründen vergeblich. Aller-

dings ist es uns ein Rätsel, wie Du mit zwei Handgriffen die Cover Disk öffnest. Selbst wir "kummeln" da etwas anders herum. Aber wir machen einen Deal! Wenn uns ein Leser schreibt, daß er seinen VGA-Monitor nebst Karte verkaufen will, leiten wir es an Dich weiter. Alle Leser die Schwierigkeiten mit dem Öffnen der Cover Disk haben, verweisen wir auch an Dich.

▼ SOUND

Yo Rainer

Ich ein stolzer PC-Besitzer lese Ever Magazin monatlich und finde es sehr gelungen. Aus diesem Grunde eine Bitte: verändert Euch falls überhaupt notwendig - nur zum Besseren. So, nun aber zum eigentlichen Grund, warum ich beschissen habe, Euch zu schreiben. Ich muß meine Spiele immer noch zur Begleitung des Radios genießen, das heißt ich besitze keine Soundkarte. Peinlich. Eine Soundkarte ist heute ja unumgänglich. Da ich meist aber nicht allzu flüssig bin, bitte ich Dich nun, nur in diesem Punkt weiterzuhelfen. Ich entdeckte in Eu. im Heft eine Anzeige "Ad Lib kompatible Soundkarte für 50 DM". Jetzt weiß ich nicht, ob ich meinen Sparstrumpf dafür hervorkramen sollte oder noch etwas sparen und ohne Sound auskommen sollte. Bitte um Rat. Stop, danke. Stop. Ansonsten schöne Grüße.

Sebastian Rudy

Jetzt bin ich aber erschrocken. Ich dachte schon, Du wolltest mich anpumpen! Stimmt schon, eine Soundkarte gehört heute wirklich schon dazu. Eine AdLib-kompatible ist zwar nicht der letzte Schrei, aber für nur noch 50 DM macht sie doch recht nette Musik. Allerdings ist sie nicht zum Soundblaster kompatibel, d.h. Du mußt auf digitale Sprache, wie sie manche Spiele anbieten, verzichten. Da Du finanziell eng geschnürt bist, wäre es eine Überlegung wert, ob Du nicht ein bißchen länger sparrst und Dir eine Karte kaufst, die zum Soundblaster kompatibel ist. Das "Thunderboard" wird z.B. auch schon für maximal

99 DM zu haben sein. Das fände ich auch noch recht preiswert, klänge aber besser. Was Du nun machen sollst, mußt Du schon selbst entscheiden.

ROHRE

Hallo
Nun schreibe ich Euch zum ersten Mal einen anonymen Brief, denn als ich den Brief von Clark Kent in der Ausgabe 10/93 gelesen hatte, da mußte ich ihm etwas entgegensetzen. Ich kaufe mir auch mit mehreren Kumpels zusammen mehrere Spiele, so daß jeder die gleiche Anzahl von Originalspielen hat. Der Rest wird kopiert. So können wir uns wenigstens ein paar Spiele mehr kaufen. Mußte ich alles alleine kaufen, würde mein Geld nicht reichen, oder nur für zwei Spiele, weil die echt zu teuer sind, wie Richi sagt. Erst durch die Möglichkeit, daß sich die Spiele kopieren lassen, können wir uns etwas leisten und auch die Softwarefirmen können noch etwas verdienen. Ich bin eben auf Kopien angewiesen. Aber dieser Satz von Clark Kent: "Wer kein Geld hat, guckt in die Röhre anstatt in den Monitor." Das ist doch wohl eine Frechheit. In welche Röhre soll ich denn gucken? Ich konnte mir gerade so einen 486/33 mit 200 MB HD und Soundblaster leisten - da kann ich nicht noch einen Fernseher kaufen. Ich habe keine Röhre. Sie denken wohl (ich meine jetzt Clark), daß nur die reichen Leute in den Genuss der

Computerspiele kommen dürfen. Da bin ich aber nicht einverstanden! Einer der Geld hat, kann leicht sagen, daß er keine Raubkopien macht. Aber wie sieht es denn aus, wenn man arm ist? Ich hätte mir schon viel früher einen PC kaufen wollen, hatte aber kein Geld, kein Geld und noch mal kein Geld. Dann kann man immer in Zeitschriften mitverfolgen, welche Spiele es gibt, wie sie sich spielen lassen (an der Stelle ein Lob an Euch - die Berichte sind wirklich gut), und dann soll man in die Röhre gucken?
Aber die Softwarehäuser sind doch selber schuld. Es gibt sogar Spiele, bei denen man eine "Keydisk" verwenden muß, aber selbst die werden gecrackt. Gibt es denn keinen 100%igen Schutz? Können die Programmierer nicht so codiert programmieren, daß es unmöglich ist, die Datei irgendwie zu cracken?
Nun, das reicht erst einmal. Ich könnte noch ewig weiterscribbeln, aber sonst wird es nicht veröffentlicht. Ich hoffe, daß ich nicht zu aggressiv war.

Eigentlich kann ich den guten Clark ziemlich gut verstehen. Es ist schon dorb, mit ansehen zu müssen, wie sich andere Software für lau besorgen, wenn man selber kräftig gefährt hat. Nun fang aber nicht an, ihm eine falsche Einstellung unterzuschoben, denn wenn Leute wie er nicht die Softwareindustrie verdienen ließen, hätten die anderen nur

PD zum kopieren.
Die Sache mit der Röhre ist doch nicht wörtlich zu verstehen! Aber sei mal ehrlich - in allen anderen Bereichen ist es doch eigentlich normal, daß man darauf verzichten (in die Röhre gucken) muß, wenn man das nötige Geld nicht hat. Warum sollte das ausgerechnet bei Software anders sein? In Deinem Fall würde ich die Sache mit den Kopien aller Dinge nicht so verflissen sehen. Es ist zwar immer noch illegal, aber wenigstens gönnt ihr dem Hersteller doch noch Umsatz. Etwas ins Wundern komme ich immer über die Hardware von Schülern (gehe ich recht in der Annahme, daß Du in diesem Berufszweig anzutreffen bist?) die angeblich kein Geld haben. 486er, 200er Platte, hä? Privat hätte ich auch kein Geld dafür - da muß ich mich immer noch mit einem 486SX und 120er Plättchen bescheiden.

Mystic Games

Telefon & Fax = 07475 4110
BTX = MYSTIC GAMES

Vorname Nachname Straße PLZ Ort

Bitte besorgen Ihnen jedes Spiel zu einem fairen Preis

PC	Amiga	Game Boy	Mega CD	Game Gear	SNES	CD ROM	Mega Drive
1. Titelgestaltung:	1. Titelgestaltung:	1. Titelgestaltung:	1. Titelgestaltung:	1. Titelgestaltung:	1. Titelgestaltung:	1. Titelgestaltung:	1. Titelgestaltung:
2. Heftlayout:	2. Heftlayout:	2. Heftlayout:	2. Heftlayout:	2. Heftlayout:	2. Heftlayout:	2. Heftlayout:	2. Heftlayout:
3. Textqualität:	3. Textqualität:	3. Textqualität:	3. Textqualität:	3. Textqualität:	3. Textqualität:	3. Textqualität:	3. Textqualität:
4. Themenangabe:	4. Themenangabe:	4. Themenangabe:	4. Themenangabe:	4. Themenangabe:	4. Themenangabe:	4. Themenangabe:	4. Themenangabe:

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon auszufüllen an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe mit Schraffuren

1. Titelgestaltung:
2. Heftlayout:
3. Textqualität:
4. Themenangabe:

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken

Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör
Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung nur an Händler!
Bitte Preisliste anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhnrbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 84 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

▼ PARTITIONEN

Seit einiger Zeit arbeite ich mit einem alten 286er. Nun möchte ich umsteigen auf einen 486er. Da bisher alle Daten wild in verschiedenen Verzeichnissen verstreut waren, möchte ich den Umstieg auch gleich nutzen, um meine Festplatte zu partitionieren. Bringt das die gewünschte Ordnung? Leider sind meine Computerkenntnisse doch recht lückenhaft und ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie mir in diesem Punkt weiterhelfen könnten.

Peter Gerckner

Große Festplatten können sehr leicht unüberschaubar werden. Durch eine Partition kann man eine Trennung in verschiedene Bereiche (z.B. Privat, Anwen- derprogramme, Programmiersprachen etc.) vornehmen. Auch haben sich kleine Boot-Partitionen aus Performance-Gründen bewährt. Die Partitionierung ermöglicht nach erfolgter Low-Level-Formatierung die Einteilung der Festplatte in verschiedene Bereiche. Die Einteilung in Partitionen erfolgt mit dem Programm FDISK des Betriebssystems. Allerdings kann man hier allerhand Schaden anrichten, so daß ich Einsteigern nur dazu raten kann, es vom Fachmann ausführen zu lassen. Sollten Sie jedoch zu den ganz Mutigen gehören, empfehle ich Ihnen, sich zu mindest ausführlich vorher zu informieren. Eine komplette Anleitung würde den Rahmen dieser Seite sprengen. Mit dem Buch "Die optimale DOS und Windows Konfiguration" von Data Becker (ISBN 3-89011-723-6) sollten Sie zurechtkommen.

▼ DOS

Ich möchte von MS-DOS 5.0 auf 6.0 umsteigen. Ich bin mir aber nicht sicher, ob das wirklich keine Probleme bereitet, wie es mir der freundliche Verkäufer versichert hat. Über Ihre Stellungnahme würde ich mich sehr freuen.

Jürgen Leifert

Um problemlos von DOS 5.0 auf 6.0 zu wechseln, sollten

Sie einige Sicherheitsvorkehrungen treffen. Es existiert eine Reihe von Programmen, die bei der Durchführung des Setups Probleme bereiten können, sofern sie beim Start des Rechners geladen wurden. Ich denke hier an Löschschutzprogramme, Festplattencaches und Anti-Viren-Programme. Sie sollten Ihre Autoexec.bat und Config.sys erst in einen Texteditor laden und vor jede Zeile, die ein solches Programm startet, "REM" sowie ein Leerzeichen setzen. Nur "Smartdrive" kann so bleiben wie es ist. Dann noch absperren und einen Warmstart durchführen. Nachdem DOS 6.0 installiert wurde, können Sie das "REM" vor den meisten Programmen wieder entfernen. So sollte es eigentlich ohne Komplikationen funktionieren.

▼ SOUND-KARTEN

Ständig erreiche ich Briefe über neu eingebaute

Soundkarten, die keinen "Piep" von sich geben. Es wäre müßig, hier alle einzeln abzu- drucken, zumal die Probleme fast immer die selben sind. Also starte ich hier zu einer globalen Antwort auf die häufigsten Hilferufe. Ganz selten sind hier Inkompatibilitätsprobleme oder nicht funktionierende Treiber die Schuldigen. Nahezu immer liegt es an der Konfiguration. Dem Computer muß eben sehr genau mitgeteilt werden, wie die Karte heißt und wo sie wohnt, wenn ich das einmal so flapsig ausdrücken darf. Bei der Konfiguration muß der IRQ (Interrupt Request) und der DMA (Direct Memory Access) angegeben werden. Bei älteren Karten meist durch Jumper, bei den neueren findet sich zum Glück immer öfter Software zur Einstellung. Und hieran scheint es meist zu scheitern, zumal sich die beigelegten Handbücher hier oft wenig informativ zeigen. Meist sind die Karten ab Werk auf IRQ 7 gestellt. Sollte dieser IRQ aber von Ihrem Rechner schon vergeben worden sein, müssen Sie einen anderen einstellen. Wenn Sie keine Netzwerkkarte haben, bietet sich IRQ 5 an, aber auch IRQ 3 ist oft möglich. Auf jeden Fall Finger weg von 0, 1 (Tastatur), 4 (Maus), 6 (Diskettenlaufwerk), 8 (Uhr) und 14 (Festplatte). Mit etwas Mut und gutem Willen sollten Sie hier auf jeden Fall die passende Einstellung herausfinden. Wenn nun endlich die neue Soundkarte Töne von sich gibt, scheint Problem Nr. 2 aufzutreten. Nahezu alle Soundkarten haben auch einen "Gameport", der aber nicht funktioniert. Eigentlich auch ganz einfach. Offensichtlich haben Sie in Ihrem Rechner schon einen "Gameport". Ihr Computer kann aber nur einen einzigen ansprechen und ignoriert daher den Neuvankömmling. Entweder den neuen Port mittels Jumper mundtot machen oder den alten entfernen. Da der meist auf einer "Multi-IO-Karte" zu sitzen pflegt, auch hier der Griff zum Jumper.

▼ DOS 6.0 VS WINDOWS 3.1

Ich kaufe mir kürzlich einen neuen Computer, auf dem bereits DOS 6.0 installiert war. Natürlich wollte ich auch mein Windows 3.1 wieder darauf installieren. Nun habe ich aber gehört, daß Windows verschiedene Treiber von DOS 6.0 überschreiben würde. Bekomme ich dadurch Probleme?

Jens Schwab

Stimmt schon - wenn man Windows 3.1 mit dem bereits vorhandenen DOS 6.0 installiert, werden HIMEM.SYS, SMARTDRIVE.EXE, EMM386.EXE und RAMDRIVE.SYS des DOS mit denen von Windows überschrieben. Das ist allerdings kein Problem, nur sind die entsprechenden Programme von DOS 6.0 eben besser. Aber auch hier gibt es eine einfache Abhilfe. Ehe Sie Windows installieren, sichern Sie diese Dateien auf Diskette, erst danach installieren Sie Windows. Nun brauchen Sie nur noch (bequem von Windows aus) diese Dateien zu löschen, und durch die auf Ihrer (hoffentlich noch vorhandenen) Diskette ersetzen.

▼ CD-ROM

Ich will mir ein CD-ROM anschaffen. Bekannte warnten mich aber dies in nächster Zeit zu tun, weil angeblich schon ein neues System für CD-ROMs fertig wäre. Können Sie mir mehr darüber sagen?

Klaus Bogner

Besonders viel kann ich Ihnen dazu leider noch nicht sagen. Tatsache ist, daß IBM ein neues Verfahren entwickelt hat, das es ermöglicht, mittels Laser einer kleineren Wellenlänge gigantische 3 GB (!) auf eine CD-Seite zu speichern. Bis zur Marktreife wird es allerdings noch eine ganze Weile dauern, da derartige Geräte bisher nur im Forschungslabor ihr Dasein fristen.

YO ! JOE !

Schulfrei für Yo Joe !

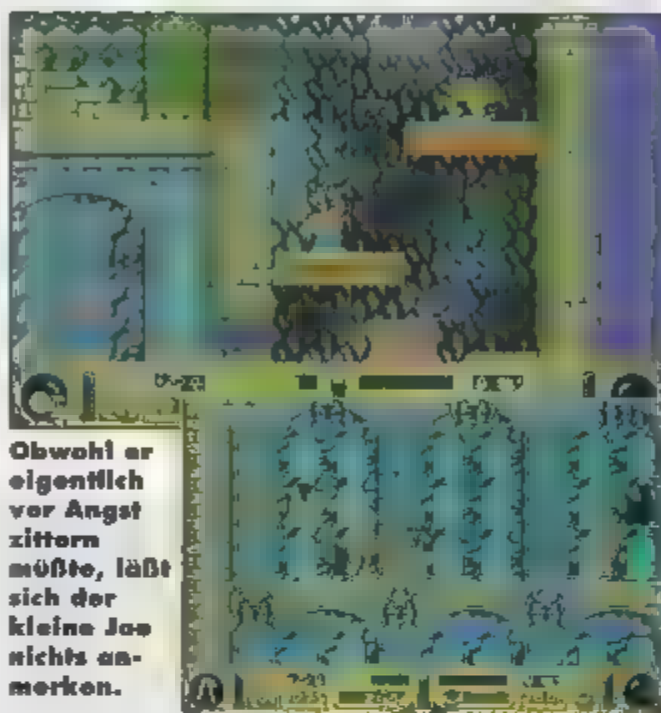
Ja, richtig gelesen, Japans Schüler bekamen am Jahrestag eines bekannten Beat 'em Up-Spieles von Nintendo tatsächlich schulfrei. Ob es in Deutschland jemals soweit kommen wird, sei dahingestellt.

Zumindest die Voraussetzungen dafür schafft der Software-Hersteller Hudson Soft mit dem Beat 'em Up-Game Yo Joe, das schon vom Amiga her bekannt sein dürfte. Endlich scheint die Marktlücke für gute Action Games am PC gefüllt zu werden. Man denke nur an Flashback oder Prince of Persia 2.

Zwar geht es bei Yo Joe nicht ganz so vollkommen zu - die Figuren bewegen sich nicht so elegant und auch der Rest des Spiels wirkt mehr wie eine Spielhakenversion. Ist es doch aber gerade dieser Umstand, der Spiele dieser Art so attraktiv macht. Joystick aus der Schublade und los gehts. Kein langwieriges Handbuchlesen oder lange Ladezeiten. Zudem

ist das gesamte Spiel in Assembler geschrieben, um es auch auf langsamer getakteten Rechner spielbar zu machen.

Joe ist Graffiti-Künstler und kennt sich im Untergrund der Großstadt besser aus als jeder andere. Nach einer wilden Flucht verliert Joe seinen Partner Not und kommt dem Geheimbund Black Secret auf die Schliche, der drauf und dran ist, die Welt zu unterwerfen. Joe muß sich durch sechs verschiedene Level kämpfen, die sich in verschiedenen Umgebungen abspielen. Er wandert durch düstere Schlösser, erklimmt die Höhen des Himalayas und findet sich schließlich in den Labors des sogenannten Mr. X.

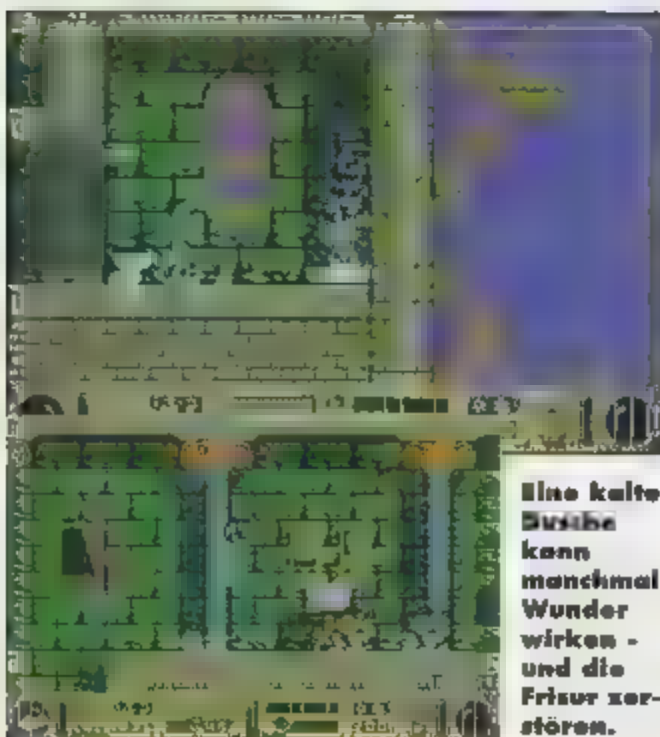


Die Abenteuer können auch im Zwei-Spieler-Modus mit Joes Freund Nat an der Seite bestanden werden. Zusammen hat man dann sechs Waffen zur Auswahl, vom Tekako über den Brandsatz bis hin zur Motorsäge ist alles dabei, was das Kämpferherz höher schlagen lässt.

Die Steuerung reagiert etwas plump, was wieder das Gefühl der Spielhallenversion weckt ist aber keinesfalls störend, höchstens gewöhnungsbedürftig.

Begleitet wird man auf seiner Reise von neun verschiedenen Musiktiteln, die im Optionsmenü gewählt werden können. Eine interessante Alternative stellt uns Hudson Soft zum Thema Sound-Blaster vor. Das Spiel unterstützt einen Digital-/Analog-Konverter, der an den Druckerport LPT1 angeschlossen wird und die Soundkarte ablöst. Sogar ein Bauplan ist vorhanden, der auch für nicht geübte Basler nachzuvollziehen ist.

Andreas Rizzy ■



SPECS	&
ISA	Tastatur
VGA	Maus
EISA	Joystick
EMS	Audio
386er	SoundMaster
HD 5 MB	Floppy
MEMMO 16	General MM

BESONDERHEITEN
 O/A-Konverter wird
 geliefert (L2a2)

PREIS K. Hersteller
 ca. DM 120,-

HERSTELLER
 Hudson Soft

Game	Player Count (%)
Street Fighter	65%
Double Dragon	70%
Final Fight	70%
Beat 'em Up	75%

Flight Simulator 5

Der Pottwal der Lüfte

Langerwartet und im Vorfeld hoch gelobt. Der Flight Simulator 5 von Microsoft will allen anderen Herstellern den Weg weisen: Der Wind weht in Richtung SuperVGA. Leider bringt der Größenkel des Urvaters aller Flugsimulationen sonst nur wenig neue Impulse.

Mangelndes Selbstbewusstsein kann dem größten Softwarehersteller der Welt ja nicht vorgeworfen werden. Zwar bringt Microsoft nur alle ein bis zwei Jahre ein Spiel- oder Unterhaltungsprogramm auf den Markt, beansprucht dann aber gleich die Position des Marktführers. An der Namensgebung dieser Produkte fällt das besonders deutlich ins Auge. Die Golfsimulation von Microsoft trägt, einfach aber durchaus nicht ohne Hintergedanken, den Namen "Golf" und der Microsoft Flugsimulator schlicht den Namen "Flight Simulator", also immer der Überbegriff des ganzen Genres. Im Falle des Flight Simulators war das auch über zehn Jahre lang gerechtfertigt, denn die Versionen 2 bis 4 waren stets die



Mit der Cessna im Rundflug über Chicago.

Vorreiter des Genres. Für den FS5 ist ein Platz in den oberen Rängen aber nicht mehr ganz so selbstverständlich wie das noch bei früheren Versionen der Fall war. Zu viele gute Flugsimulationen erschienen in den letzten Monaten, viele davon auf der Basis von völlig

neuartigen Grafiksystemen, die alle Flugzeuge und Bodenstrukturen von Mal zu Mal immer detaillierter und realer auf dem Bildschirm darstellten. Um den Vorsprung der Konkurrenz wettzumachen, wurden bei Microsoft einige Anstrengungen unternommen. Die wichtigste Neuerung ist zweifelsohne die erstmalige Unterstützung des SuperVGA Modus mit 640 x 480 Bildpunkten in 256 Farben. Außerdem wurde von der schlichten Polyangrafik aus Version 4 Abstand genommen. Mehrere neue Grafiktechniken, wie etwa das speziell für FS5 entwickelte fraktale "Cyber Graphics" und das inzwischen schon etablierte Texture Mapping, hauchen der Bodengrafik und den dargestellten Gebäuden be- deutend mehr Leben ein.

Studieren geht über Probieren!

Wer Flight Simulator 2, 3 oder 4 noch nicht gespielt hat, und das können angesichts der hohen Verkaufszahlen nicht mehr viele sein, kennt wahrscheinlich auch die Konzeption des Programms nicht genau. Der Flight Simulator soll weniger ein Spiel, sondern mehr ein Trainings- und Unterhaltungsprogramm für Luftfahrtbegeisterte sein. Was das eigentlich bedeutet, merkt der Spieler spätestens, wenn der Flieger startbereit auf der Runway steht, sich aber durch keine der "üblichen" Joystickbewegungen oder Tastendrucke zum Abheben bewegen lässt. Um ein ausführliches Studieren des fast dreihundertseitigen Handbuchs wird man kaum herumkommen, außer man war bereits ein Profi im Umgang mit einer früheren FS-Version. Die Tastaturbelegung hat fast nichts mit der üblichen Belegung bei Flugsimulationen von Herstellern wie MicroProse gemein. Alles orientiert sich an realen Flugzeugen, was bereits an der Art und der Präsentation der Fluginstrumente sichtbar wird. Die Cockpits aller vier Flugzeuge wurden dementsprechend auch von Originalfotos eingescannt und möglichst lebensecht in das Spiel integriert. Die Flugzeuge, in denen sich der Spieler bei der Basisversion in die Lüfte schwingen kann, sind: Das beliebteste Sportflugzeug unserer Zeit, die Cessna in der Version Skylark RG, ein Segelflugzeug, ein Learjet (dahinter verbirgt sich nichts militärisches, sondern



An manchen Stellen wurde der Boden mit Textures "hexogen".

ein modernes Verkehrsflugzeug) sowie der Doppeldecker Sopwith Camel.

Schnell wie der Wind(-ows)!

Um absolute Fluganfänger nicht völlig im Regen stehen zu lassen, wurde ein Fluglehrer integriert, der den Flugschüler vom Start bis zur Landung mit Anweisungen unterstützt. Bei der kann man ohne Handbuchstudium auch damit herzlich wenig anfangen, da der elektronische Lehrer davon ausgeht, daß der Schüler mit der grundlegenden Terminologie der Luftfahrt vertraut ist. Auf einfache Kommandos wie "Drücken Sie die <PgUp>-Taste, um den Schub zu erhöhen" hofft man vergeblich. Sollte sich Ihr Vogel schließlich doch in die Lüfte erheben, steht gleich die nächste Überraschung bevor. Die SuperVGA-Grafik ist zwar auf Werbebildern schön anzusehen und läßt auf ein rasantes Flugenerlebnis erster Güte hoffen, in der Realität sieht es aber anders aus. Selbst mit einem 486/33 MHz wirkt die 3D-Grafik in einer hohen Detailstufe eher wie eine Dia-Show als eine Flugsimulation. Auch auf einem 486/66MHz, also dem schnellsten Rechner, der dem privaten Anwender momentan zugänglich ist, haut die Grafik nicht vom Hocker. Die 640 x 480 Bildpunkte bringen - zumindest hier beim FS5 - keine umwerfende Verbesserung des Flugenerlebnisses. Jede Erhöhung der Detailstufe bremst das System weiter aus und so bleibt für den Besitzer eines "normalen" 486/33 nur die Entscheidung zwischen phantastischen Bildern, die allerdings nur ungefähr einmal pro Sekunde erneuert werden und einer verhältnismäßig flüssigen Sprechgrafik mit wenigen Details, die in der Realitätsnähe aber weit hinter Programmen wie TFX oder Strike Commander zurückbleibt. Eine Möglichkeit dieses Dilemma zu umgehen, ist das Einstellen des normalen VGA-Modus, der mit der weitgehend unbekannten Auflösung von 320 x 400 Punkten



Schnell ist hier gar nichts - weder die Grafik noch der Einstieg.

auf allen VGA-Karten (verwendet wurde dieser Modus bisher lediglich in "Aces over Europe") aber dennoch etwas mehr Details erlaubt als der 320 x 200-Punkte-Modus.

Von A nach B über C

Ein Spielziel gibt es bei FS5 grundsätzlich nicht, es sei denn man sieht "Fliege heil von Chicago nach New York" als Ziel an. Daß das für die breite Masse der Computerspieler etwas wenig ist, wurde von Microsoft bereits vor Jahren erkannt und dem wurde auch in früheren Missionen schon abgeholfen. Neben dem etwas langweiligen Anfliegen von Flughäfen wurden noch weitere Flugmodi integriert. Im "Dual Player"-Modus können Sie Ihre Flugkünste über Modem oder serielles Kabel mit einem Bekannten messen. Im "Formation Flying" gilt es, den Flugmanövern eines anderen Flugzeuges möglichst exakt zu folgen und im Spielmodus "Crop Duster" wird Ihre Fertigkeit als Insektengift-Versprüher mit Bonuspunkten bewertet. Theoretisch können Sie mit FS5 jeden Punkt auf der Welt anfliegen, leider ist die Erde in der Grundversion aber noch



ziemlich leer. Nur wenige Gebiete (München, Paris und einige Gegenden Amerikas) sind mit Gebäuden und grafisch originalgetreuen Landschaften gefüllt. Wer mehr Details will wird im Handbuch auf die in Zukunft zahlreich erscheinenden Scenery-Disks verwiesen.

Fazit: Für Leute, die sich gerne mit den Internas der Fliegerei beschäftigen wollen, sicherlich das am weitesten entwickelte Programm, für Spielernaturen aber leider völlig ungeeignet.

Thomas Borovskis

SPECS & TECHS

ISA	Tastatur
VGA	Modem
SVGA	Joystick
MS	4x16
206 er	Soundblaster
100 g 100	Reland
1000-40 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
- Sehr realistische Steuerung

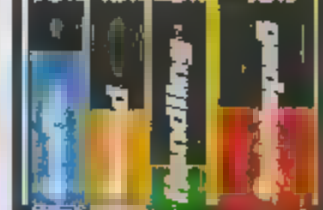
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER

RANKING

Simulation

70% 45% 20% 46%



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Dracula

Hunde mit Dra

Dracula, der Meister der Finsternis, ist zurück! Ihre Aufgabe ist es nun, wie Dr. van Helsing im zugehörigen Kinstreifen seine Schergen zu vernichten, zu töten und ihre Bruststellen auszusetzen, um den Herrn der Finsternis selbst in einem letzten Showdown zu vernichten.

Harker hat sich vorgenommen, diese Wesen, allen voran natürlich Dracula, nicht ungestraft entkommen zu lassen

Vampir-Action

Dracula entpuppt sich nach dem Laden als ein reinrassiges Actionspiel. Sie sehen die Welt aus der Sicht des Jonathan Harker in einem 3D-Fenster. Sie steuern ihren Charakter

Level 1-2-3

Das Spiel ist in drei große Abschnitte unterteilt. Level 1 ist ein Friedhof. Dieser Level besteht aus drei Ebenen, auf denen Sie mit den heiligen Obolaten insgesamt 53 Särge zerstören müssen. Am Ende dieses Levels werden Sie mit Dracula als Krieger konfrontiert (siehe Film!).

Level 2 spielt in einer Abtei. Die Abtei erstreckt sich insgesamt über sechs Etagen, auf denen Sie 72 Särge vernichten und Draculas Kristallschlüssel finden müssen. Wenn Sie diese Aufgaben erfüllt haben, müssen Sie gegen Dracula als viktorianischer Gentleman kämpfen. Der dritte und letzte Level spielt im Schloß des Grafen. Wieder müssen 72 Särge zerstört und vier Schlüssel gefunden werden, bevor Sie sich in die Räume des finsternen Meisters wagen können, um ihn endgültig zu vernichten. Dracula hat nun seine älteste und gefährlichste Form angenommen.

Ich sage...

Schon vor langer Zeit ist in einem Großteil der freien Welt ein Spiel erschienen, dessen Namen ich hier aus Gründen des Jugendschutzes nicht nennen darf. Doch nennen wir dieses Spiel einmal Hundefelsen 4D. Dieses Spiel verfügte schon vor gut anderthalb Jahren über eine unheimlich schnelle 3D-Grafik, mit der nicht einmal Origins Underworld mithalten konnte. Zugegebenermaßen war die Grafik von Underworld vor allem im Decken- und Bodenbereich um einiges

Sie sind Jonathan Harker. Ein Mann, der seine große Liebe an ein Monster verloren hat. Das die Gabe hat, die Form eines menschlichen Wesens anzunehmen, um sich so unter die Menschen zu mischen. Dieses Monster, auch als Dracula bekannt, lebt davon, Menschen ihres Lebens zu

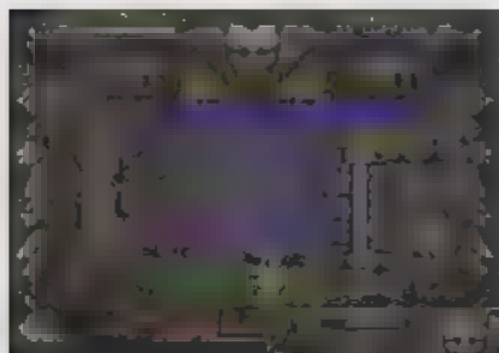
berauben, indem es ihnen mit seinen enormen Fangzähnen in die Halsschlagader beißt und das Blut aussaugt. Menschen, die von Dracula gebissen wurden, sterben doch des Nachts steigen sie als Vampire aus ihren Gräbern und suchen nach neuen Opfern, denen sie Blut abzapfen können.

mit der Maus durch die Landschaft. Gleichzeitig suchen Sie mit einem Fadenkreuz, mit dem Sie auf die diversen Monster zielen und mit einem Druck auf die rechte Maustaste auch schießen können, den Bildschirm ab. Während der Bewegung durch die Umgebung scrollt die Grafik an ihnen vorbei. Dadurch bedingt bewegen sich die Gegner natürlich in Realtime durch die verschiedenen Gänge, Räume und Friedhöfe. Ein falscher Schnitt und sie stehen genau vor einem der Untoten, Zombies oder Skelette, was das öfteren mit einem schnellen und schmerzlosen Tod bestraft wird.

Können Sie sich an solche Szenen im Kinofilm erinnern?



felsen cula?



Vor einem Jahr waren solche Grafiken noch "der Hammer" gewesen...

detaillierter, doch Hunde felsen war eine enorme Demonstration, was der PC im Spielbereich zu leisten imstande ist. Vergleiche ich Dracula mit Hunde felsen, so stellt sich mir die Frage, wieso sich die Leute von Psygnosis eigentlich nicht die Mühe gemacht haben, die beiden Spiele miteinander zu vergleichen. Die Grafik des älteren ist besser, schneller, weniger ruckelig und vor allem mit besseren Animationen versehen. Wenn man jetzt bedenkt, daß uns in nicht allzu ferner Zu-

kunft mit DOOM und vielleicht auch Terminator Rampage absolute Überhammer in Bezug auf 3D Action ins Haus stehen, so kann ich Ihnen nur empfehlen, sich das Geld für Dracula zu sparen. Die Wortzerer würden durch den Kauf natürlich bedeutend verkürzt.

Lars Geiger ■

SPECS & TECHS

EGA	Textur
VGA	Mouse
SVGA	Joystick
EMS	ASLII
286 or	Soundblaster
NR 3 MB	Roller
MEM 384 KB	General Mail

BESONDERHEITEN
Kein Bezug auf den Kinofilm.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Psygnosis

RANKING



Spieleranzahl	1
Hilfsmittel	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

Amiga

PC

C64

Zubehör

Atomino	DM 15,-
Traders	DM 35,-
Kick Off 2	DM 15,-
Defender of the Crown	DM 15,-
Blade Warrior	DM 15,-
Speedball	DM 15,-
The 3 Stooges	DM 15,-
Game of Life	DM 35,-
Liverpool	DM 15,-
Traders	DM 35,-
Game of Life	DM 35,-
Speedball 5,25"	DM 15,-
Waterloo 5,25"	DM 15,-
Killing Cloud 5,25"	DM 15,-
TV Sports Football	DM 15,-
PC-Rätselkiste	DM 15,-
Spielepaket PC 5,25"	DM 49,-
bestehend aus	
Killing Cloud, Speedball,	
The Hunt for the Red October	
Defender of the Crown	
Logical	DM 29,-
5th Anniversary	DM 29,-
Zak McKracken	DM 29,-
10er Diskettenbox 5,25	DM 3,-
10er Diskettenbox 3,5	DM 3,-
Disk-Reinigungs-Set 5,25	DM 5,-
Disk-Reinigungs-Set 3,5	DM 5,-
Disk-Locher	DM 3,-
Quickshot II Joystick	DM 9,-

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht.

Unsere Bestellbedingungen:
Coupons ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken.
Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkosten-
beitrag mind. 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme + Nachnahme-
gebühr (DM 7,50) über: CompuTec Verlag, Leserservice, Postfach
90 327 Nürnberg.
Bei Bestellung per Nachnahme + Nachnahmegebühr kann auch
telefonisch unter 0911 - 84 27 76 3 oder per Fax unter
0911 - 84 26 33 -3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stück Spiel/Artikel System Preis

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Gesamtsumme

Wohnort

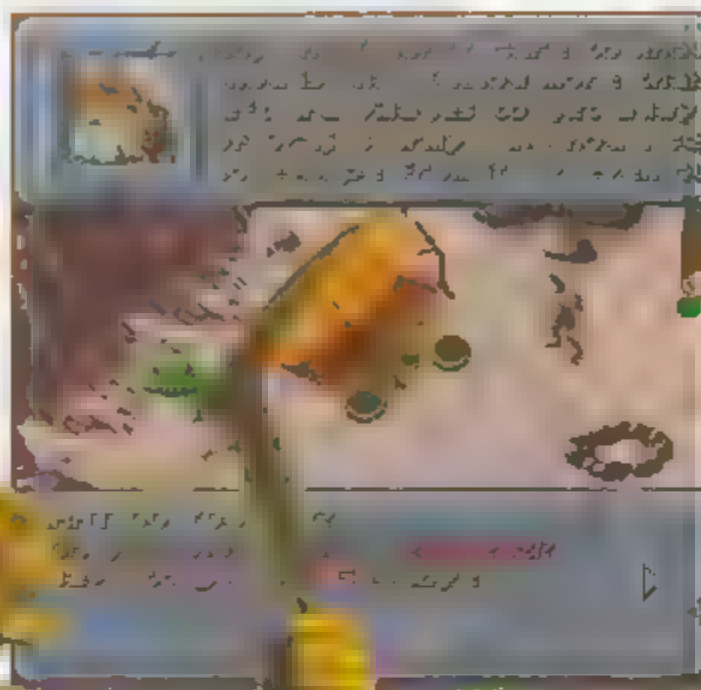
Straße Haus-Nr.

PLZ Wohnort

Dark Sun

Dunkel wie die Nacht

Es ist schon einmal ein gutes Zeichen, wenn einem neuen Rollenspiel ein literarisches Werk zugrunde liegt. Im speziellen Fall von Dark Sun hat Troy Denning, der Autor des New York Times-Bestsellers Waterdeep, für eine ausgeklügelte



Hintergrundstory gesorgt, basiert das Computerspiel doch nicht nur auf dem gleichnamigen Brettrollenspiel, sondern ebenso auf der zehnteiligen Buchreihe.

Wer die wirklich ausgezeichneten Bücher (vor allem in der englischen Fassung) schon in sich hineingeschlungen hat, wird sich mit dem Spiel sofort anfreunden. Die literarische

Vorlage erzählt von einem Planeten, der von rücksichtslosen Zauberern brutal ausgebeutet wird. Nicht nur, daß sie sich die Bevölkerung untertan machen und selbst vollkommen friedliche Bürger versklaven, nein, sie richten auch noch die ohnehin allmählich schwindende Flora zugrunde. Die Energie für einen Spruch beziehen diese Unholde nämlich aus der Pflanzenwelt d. h. wird eine Zauberei einmal nicht richtig dosiert, so verwelkt das zuvor blühende Gewächs. Es ist also kein Wunder, daß der ganze Planet sich im Laufe der Zeit langsam zu einer leblosen Wüste verwandelt hat. Im Spiel besteht die Aufgabe der Heldengruppe darin, die unterjochte Bevölkerung von ihren Tyrannen zu befreien und die althergebrachte Ruhe und Ordnung wiederherzustellen. Bei der äußerst übersichtlichen und damit auch angenehmen

Auswürfelprozedur stehen neben den gewöhnlichen Rassen und Klassen natürlich die neuen Helden ins Auge "Mul" und "Half-Giant" erweisen sich als hervorragende Kämpfer, Elfen und Halblinge wenden sich hingegen eher den geistigen Aufgaben zu. Das Tolle dabei ist, daß dem Spieler nicht nur Zauberer- und Kleriker-Fähigkeiten zur Verfügung stehen, sondern jedem Charakter zusätzlich eine spezielle PSI-Fertigkeit zugewiesen wird. Eine Menge neuer Ideen wurden also in das Spiel eingebracht!

Großer Spielraum

Zum Glück gibt sich Dark Sun aber auch im Spiel sehr eifallsreich. So bekommt man nicht, wie bei zahlreichen langweiligen Vertretern dieses

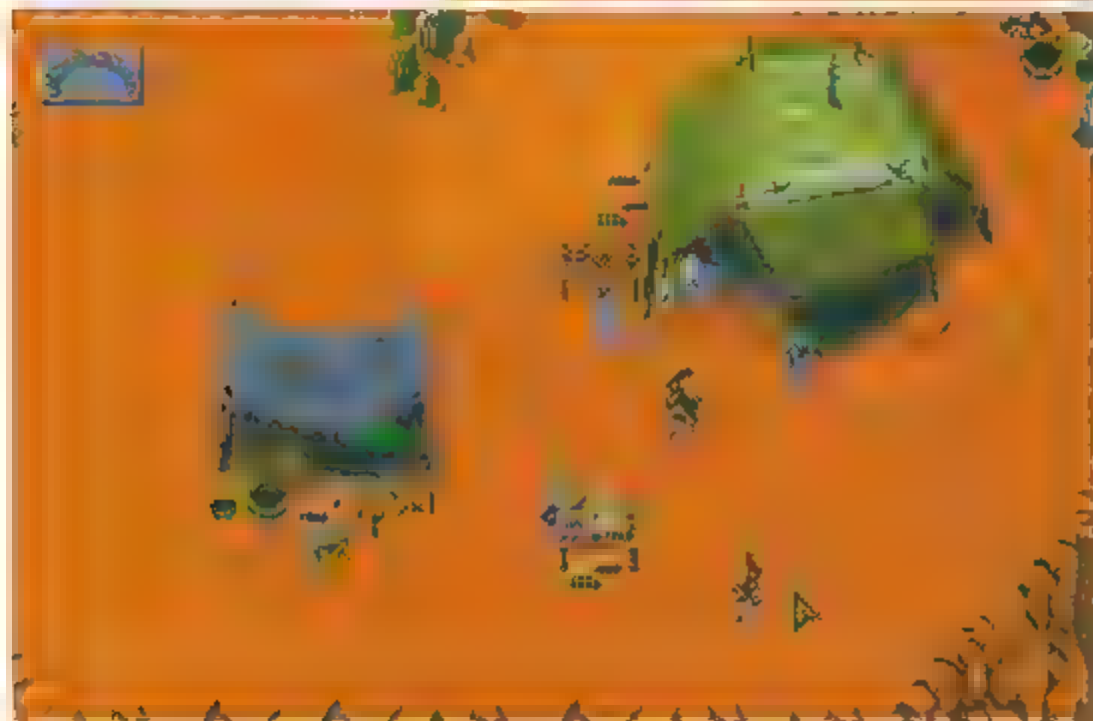


Genres, einfach einen Auftrag nach dem anderen zugeschustert, sondern kann und muß sich gleich mehrere Probleme aufhalsen, um seinem Ziel möglichst schnell näherzukommen. Zum Beispiel kann man sich primär um die Vereinigung der zerstrittenen Dörfer kümmern und gleichzeitig, aber dennoch sekundär, kleinere Aufgaben wie das Aufreiben rarer Gewürze erfüllen. Wenn man sich allerdings zu viele Probleme ans Bein bindet, so endet das Spielgeschehen bald im Chaos und man muß wieder zu Papier und Bleistift greifen, um Herr der Lage zu werden. Einzigartig ist dabei, daß man sich in einer völlig neuartigen Fantasywelt bewegt, denn der geneigte Spieler wird lediglich in dieses ungastliche Szenario hineingeworfen und muß dann selbst entscheiden, welche Aufträge er annimmt. Deshalb ist es durchaus möglich, daß man sich zunächst an nur schwer lösbarsten Problemen versucht und logischerweise auch kläglich an ihnen scheitert. Die Rolle des harten Superhelden muß man sich also langsam erarbeiten.

Hoher Spielwert

Betrachtet man SSIs große Erfolge, wie beispielsweise Pool Of Radiance oder Dark Queen Of Krynn, so stellt man sicherlich sehr schnell fest, daß der taktische Kampf stark in den Vordergrund gestellt wurde. In diesem Punkt gibt es auch bei Dark Sun keine nennenswerte Änderung, obwohl der spielerische Aspekt deutlich verbessert wurde. Unterhaltungen sind jetzt nicht mehr belanglose Wortansammlungen, sondern zeichnen sich durch eine gehörige Portion Witz und einen hohen Informationsgehalt

Der Kampfmodus bei Dark Sun erinnert in den Grundzügen an die alten Klassiker "Krynn" und "Savage Frontier" (rechts); der Mundart übernimmt eine äußerst wichtige Aufgabe im Leben der Helden: Er schustert ihnen die Aufträge zu (unten).





Nachdem die Spinnenkönigin abgesetzt wurde, hat der Thronfolger Cilk-Tunk die Führung des eigentlich friedlichen Stammes übernommen.

aus, so daß man gezwungenmaßen mit jedem Bewohner des Planeten kommunizieren muß. Natürlich kann man viele Aufgaben auch einfach durch zufällig richtiges Handeln lösen, doch empfiehlt es sich die sichere Methode zu wählen

und jeden Bewohner nach allen Regeln der Kunst auszuquetschen. Oft erhält man dadurch auch spezielle Gegenstände, die bei einem erfolgreich absolvierten Auftrag als Belohnung anstehen. Nur auf diese Weise läßt sich die

Gruppe auf Dauer voranbringen, denn die wirklich wichtigen Waffen und Rüstungen findet man nicht neben dem nächstbesten Wüstengewächs

Verbesserungen

Obwohl der Kampfmodus im direkten Vergleich mit seinen Geschwistern nur wenige Verbesserungen erfahren hat, kann man doch von einem gewaltigen Fortschritt sprechen. Dark Sun hebt sich von seinen wertigen Kollegen dadurch ab, daß über den ganzen Bildschirm gespielt wird. Das gilt nicht nur für den normalen Spielmodus, sondern auch für alle Kampfsequenzen. Auf die

se Weise wird die ausgezeichnete Atmosphäre weiter verdichtet, kann man doch seine Krieger hinter einer Wand in Sicherheit bringen oder geschickt in alle Richtungen verteilen, um die angreifenden Horden zu irritieren. Die Tatsache, daß keine Menüleiste in diesem Rollenspiel die Sicht auf das Spielfeld versperrt, wird viele eher verblüffen. Auf Tastatureingaben muß dennoch nicht zurückgegriffen werden, denn wie bei den bekannten Sierra-Adventures kann man bei Dark Sun die Funktionen mit der rechten Maustaste auswählen. Hohe Benutzerfreundlichkeit ist damit garantiert.

Grafik und Sound nebensächlich

Fanatische Rollenspieler werden die technische Seite schnell beiseite schieben. Interessiert sie doch bei einem Spiel eher der Inhalt als z. B. grafische Lockerbissen. Das könnte sich allerdings als Fehler erweisen, denn die große, weite Welt von Dark Sun wurde brillant gezeichnet. Das gilt für die zahlreichen Hintergründe genauso wie für die fiesen Monster und alle anderen Akteure. In puncto Sound gibt sich Dark Sun nicht ganz so perfekt, hört man sich doch an einigen Musikstücken einfach zu schnell satt. Alles in allem ist Dark Sun ein hervorragendes Spiel, das man jedem Rollenspieler ans Herz legen muß.

Oliver Menne



Der Inventorybildschirm ist sehr übersichtlich.



Der Eingang in die Höhle des Gravens. Zum Glück kann man die Wachen an der Nase herumführen.

SPECS & TECHS

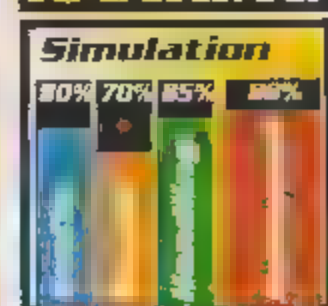
ERA	Testatur
VGA	Neue
SVGA	Joytick
EMS	AdLib
386 or	SoundMaster
MB 10 MB	Nakam
MM1500 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
- benötigt 2MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Simon the Sorcerer

It's not a trick

Neue (Zauber-)Besen kehren gut: Adventure Soft wirbelt auf dem vermeintlich klar aufgeteilten Abenteuer-Markt viel Staub auf.

Vor einem Jahr sorgte bereits der Auftritt von Westwood Games mit ihrer faszinierenden Kyrandia-Welt für einiges Aufsehen und dürfte der allmächtigen Konkurrenz die eine oder andere schlaflose Nacht bereitet haben. Mit dem Neuling Simon könnte sich dieser Vorgang wiederholen. Denn der junge Held bringt praktisch alle Voraussetzungen mit, um die Herzen der Adventure-Spieler im Sturm zu erobern.

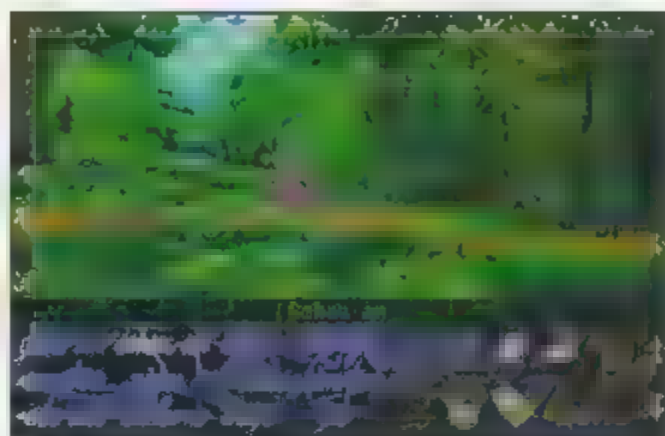
Was bisher geschah

Durch einen dummen Zufall verschlägt es den pubertierenden Hobby-Magier Simon in eine Fantasy-Welt. Dort muß er feststellen, daß Chef-Zauberer Calypso auf mysteriöse Weise verschwunden ist. Um wieder Ordnung ins Märchenreich zu bringen, muß er diesen betreten und eine garstige Hexe besiegen, das ist gleichzeitig auch die einzige Mög-

lichkeit, um in seine ursprüngliche Dimension zurückzukehren. In der sagenhaften Umgebung trifft er auf solche illustre Gestalten wie den mitleiderregenden Sumpfling, kernige Wolkuren, hungrige Holzwürmer und betrunkenen Zwerge. An dieser Aufzählung merken Sie bereits, daß das Spiel nichts und niemanden ernst nimmt, am wenigsten sich selbst. Ingeborgt werden Figuren aus Produkten der Mitbewerber zitiert und und out die Schippe genommen. Beispielsweise baggert Henry Jones in einem Loch nach prähistorischen Fossilien und Simon steuert zur Jahrestagung der Toikien-Freunde einen Teiler Sumpfsuppe bei.

Alles nur geklaut?

Bei all den Anleihen bei berühmten Vorbildern bleibt es natürlich nicht aus, daß man sich auch bei den Schaulustigen hemmungslos bedient. Die



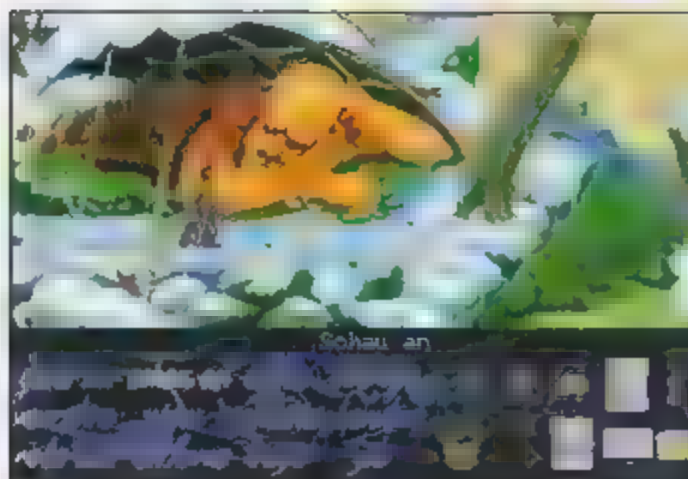
Die Grafiker haben ganze Arbeit geleistet: Natur wie aus dem Bilderbuch.

Zwergenmine (King's Quest 4), die Suche nach einer Axt (Legend of Kyrandia), ein Troll auf einer Brücke (Secret of Monkey Island), ein orientalischer Straßenhändler (Indy 4) usw. – die Liste der Beispiele ließe sich endlos fortführen. Simon the Sorcerer ist damit analog zu "Hot Shots" im Kinobereich ein Sammelsurium aus einer ganzen Reihe von anderen Programmen. Zudem war man sich auch nicht zu schade, die wesentlichen Elemente des SCUMM-Systems einfach zu übernehmen: Zwölf Verben, ein Inventory mit Icons sowie eine tadellose Steuerung

per Mausclick gestalten das Sitzgebasteln beinahe so intuitiv wie bei der Vorlage.

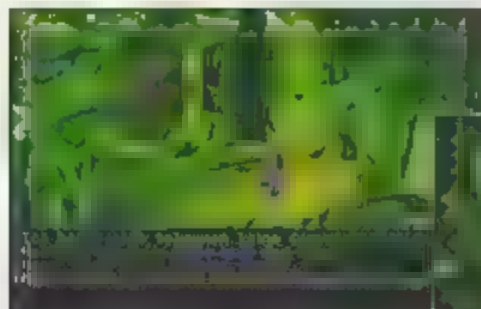
Es grünt so grün

Die grafische Aufmachung ist schlicht und ergreifend phänomenal. Die Hintergründe sind von einer Farbbrillanz und Detailgenauigkeit, wie man es fast nur vom thematisch verwandten King's Quest kennt. Zudem "lebt" die Landschaft und ist nicht nur blasser Kulisse. Da stürzt plötzlich ein Adler vom Himmel, ergreift eine Feldmaus und verschwindet.



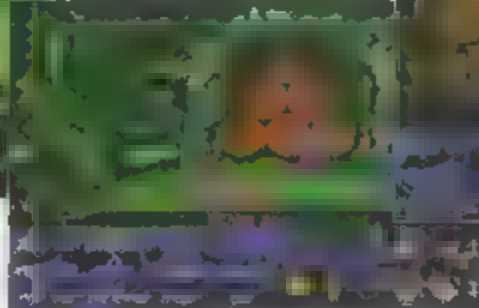
Um lange Fußmärsche zu sparen, können Sie auch diese Übersichtskarte verwenden und das gewünschte Ziel einfach anklicken (oben).

...k, it's Simon!



Auch die Tolkien-Saga bleibt von den Designern nicht verschont (oben).

O'zapf is': Bei den Zwergen überlebt kein Bierfaß (unten).



Auch nicht unbedingt der neueste Gag: Die beiden Köpfe des Händlers sind sich selten einig.

genauso schnell wie er gekommen ist; Hirsche springen durch die Gegend und Eichhörnchen loben auf Baumstämmen umher. Bei all der Freude über soich grafische Feinheiten gibt es allerdings zu kritisieren: daß winzig kleine Gegenstände wie Rattenknochen oder Federn in den prächtigen Szenarien kaum auszumachen sind. Der große Zauberwald verführt abendrein zum Verlaufen und manch versteckter Schleichweg bleibt ebenfalls verborgen. Auch Bildschirm-Scrollings, die bei Sierra und LucasArts seit langem Standard sind, werden Sie vergeblich suchen.

Wahre Meisterklasse beweist Simon the Sorcerer bei den zeitlichen Kompositionen. In

beinahe jeder neuen Situation erschallen neue Melodien, die ein großartiges Ambiente schaffen. Lediglich auf Sprachausgabe müssen Sie verzichten.

Frech wie Oskar

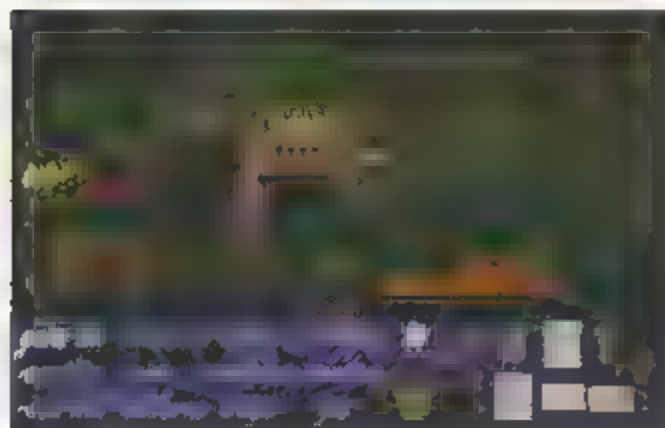
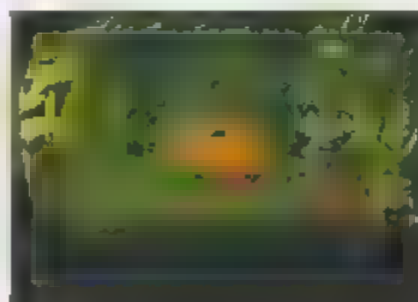
Wir testeten für Sie die komplett deutsche Version - und das Warten hat sich gelohnt! Die Übersetzung übertrifft das Original noch, da man sich eine gewisse Eigenständigkeit (Dialekte, typisch deutsche Kariauer) bewahrt hat, die manchmal andere Konvertierung vermissen läßt. In der nach oben offenen "Lacher-pro-Minute"-Skala stellt sich der vorwitzige Simon auf eine Ebene mit Tolkien und Mächtigem-Piraten. Die coolen Sprüche und schlagfertigen Antworten erreichen somit spielend Al-Bundy-Klasse.

Simon the Sorcerer wäre das nahezu perfekte Adventure, wenn die übermäßig leichten Puzzles nicht die Stimmung drücken würden. Hat man erst einmal einen Gegenstand entdeckt, löst der Jungling das Rätsel am richtigen Ort fast im Alleingang. Zudem gibt eine Eule in ei-

nem Baumstumpf so viele Tips, daß Simon zwangsläufig über die Lösung stolpert. Somit eignet sich das Spiel wie kein zweites für Einsteiger und Fortgeschrittene: die höchste Ansprüche an Grafik und Sound steilen, aber eher ein Adventure "light" bevorzugen.

Petra Maueröder ■

Der Sumpfling serviert eine Suppe nach traditionellem Familienrezept.



Kein Märchen ohne Hexe: Ohne ausreichende Zauberkennntnisse haben Sie einen schlechten Stand gegen die resolute Dame.

SPECS & TECHS	
864	Testator
VE4	Neues
SUGA	Geistlich
EMS	Art. 16
206 cc	Schmiedehammer
16 16 MB	Reinhold
NEW 570 M	General 164
BESONDERHEITEN	
Bereits ab 16 MHz akzeptable Geschwindigkeit	
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Adventure Soft	

RANKING	
Adventure	
85%	80%
85%	84%
Spieleranzahl	
Handbuch	
deutsch	
Kopierschutz	
Handbuch	

Lost in Time

Verlorene Zeit

Auf den ersten Blick ist man geblendet: Cocktail Vision hat ein neues, grafisch schick gestyltes Adventure auf den Markt geworfen. Beim genaueren Hinsehen wird allerdings wieder einmal deutlich, daß die Verpackung nicht alles ist...

Doralice Prunellier ist eine attraktive Weltbürgerin mit einer Vorliebe für schwer zu lösende Aufgaben - das ideale Medium für die Raum-Zeit-Polizei, die im Jahre 2092 den Diebstahl des hochradioaktiven Materials Americium 1492 aufklären muß. Der Übeltäter ein "Historphysiker" namens Jarlath Equis, soll den Stoff in der Vergangenheit versteckt und somit das Raum-Zeit-Kontinuum ins Wanken gebracht haben. Doralice muß nun mit einem Modul für Zeitsprünge ausgestattet, den Dieb durch die Jahrhunderte verfolgen und zur Strecke bringen.

Konfuse Story

Wie schon aus der Zusammenfassung des Spielgeschehens ersichtlich wird, darf man nicht mit rationalem Verstand an Lost in Time herangehen. Die Geschichte über Zeitsprünge zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft entbehrt jeglicher Logik und ist gewürzt mit einer habnübchenen Portion

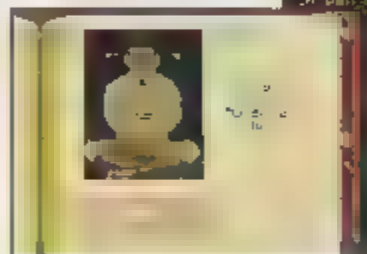
Pseudowissenschaftlichkeit. Das wirkt sich zuweilen haarsträubend auf die Lösungsansätze des Spiels aus. So öffnet man mit Hilfe eines Gartenschlauchs und eines Lastenaufzugs eine Tür oder baut aus einer leeren Autobatterie, etwas Essig, einem Stück Draht und einer abgerissenen Türklinke einen Elektromagneten. Bei derart abstrusen Gedankengängen wird Hirnschmalz nicht mehr getragen; stattdessen erliegt man zunehmend der Versuchung, die abwegigsten Dinge auszuprobieren, nach dem Motto "je unwahrscheinlicher, desto er folgsversprechender".

Tolle Grafik, müder Sound

Sicher Lost in Time sieht gut aus. Opulente, liebevoll gestaltete Grafiken verwöhnen das Spielerauge. Digitalisierte Fotos verleihen dem ganzen einen



Ein Auszug aus Doralices Notizbuch (unten).



Wie kriegt man das Pferd vom Eingang zum Landhaus weg?

Bestens gelungen präsentiert sich die Steuerung, bei der die Maus die wichtigste Rolle spielt, äußerst komfortabel, mit zahlreichen Extras und intuitiv beherrschbar.

Ein Spiel zum Abschalten

Es ist nicht einfach Lost in Time zu bewerten. Die einen werden sich an der ziemlich abwegigen Spielidee stören und bald das Handtuch werfen. Andere schätzen vielleicht gerade die Irrealität der Story als ein Mittel, für kurze Zeit der Banalität des Alltags zu entfliehen. Fazit: Bei Lost in Time muß der persönliche Geschmack entscheiden.

Herbert Aichinger ■



Sehr viel tut sich nicht in und um Prunellière. Grafisch zwar ganz anscheinlich, aber innen...



SPECS & TECHS

EGA	Testator
VGA	Moss
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
EMS	SoundMaster
MS-DOS	Roland
MEM-640 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN

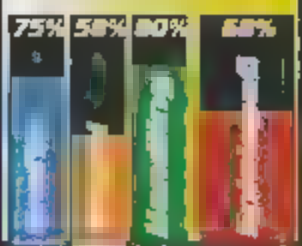
- schöne Grafiken
- abgedrehte Story

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 140,-

HERSTELLER
Cocktail Vision

RANKING

Adventure



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal



Ein Shareware-Spiel mit Ambitionen: Mission Supernova sagt den Großen den Kampf an.



Gespielt mit außergewöhnlich witzigen Einlagen, macht Mission Supernova eine Menge Spaß.

Mission Supernova

Roger Wilco läßt grüßen!

Hier der Beweis: Auch bei uns werden Adventures geschrieben, denen es an Spielwitz und Herausforderung nicht mangelt. Mission Supernova spielt in der Zeit, in der auch der Klassiker Space Quest das Universum unsicher macht. Da jedoch Roger Wilco gerade mit Müllproblemen in anderen Sektoren beschäftigt ist, muß in dieser Geschichte Horst Hummel, der Schiffskoch, allen Heldenmut zusammenraffen, um das Universum und vor allem die eigene Haut zu retten. Was ist geschehen?

Ein Forschungsschiff verläßt die Erde um in einer wissenschaftlichen Mission einen Stern zu untersuchen der sich in Kürze in eine Supernova verwandeln wird. Doch schon kurz nach dem Start schlagen die üblichen Sparmaßnahmen der Konstrukteure

mit der Explosion des Ionenantriebes voll durch. Ohne jede Chance auf Vollendung des Auftrages verläßt die zehnköpfige Besatzung fluchtartig in der Rettungskapsel das Schiff und kehrt sicher zur Erde zurück. Eigentlich wäre es das gewesen, hätte man nicht vergessen, "Hummel" in seinem gerechten Mittagsschlafchen zu wecken. Allein gelassen, sieht er sich genötigt, das Schiff wieder auf Vordermann zu bringen und zum einprogrammier

ten Zielort zu fliegen. Dort angekommen, macht er mehrmals Bekanntschaft mit einigen sonderbaren Lebensformen, Gebräuchen und Kaugummiautomaten. verunglückt lebensgefährlich, wird gekidnappt und unterschreibt unfreiwillig auf einem fernen Planeten namens Axocuss, nach seiner Einbürgerung (§2137b), einen zehnjährigen Werbevertrag mit einem dubiosen Unternehmen. Kann er all diese Strapazen ungeschädigt überstehen? Wird Hummel diesen Vertrag lösen können? Wird er jemals wieder nach Hause kommen? Wird der zweite Teil der Geschichte (der für DM

30.- Registrierungsgebühr erhältlich ist) genauso nerven aufreibend sein? Noch sehen die Axocussaner, bei einem klarem Computerspielchen, der Zukunft gelassen entgegen. Zur Spielaufmachung selbst soll folgendes lobend erwähnt werden. Zum ersten haben wir hier ein vollwertiges und uneingeschränkt spielbares Adventure mit phantasievoller Backgroundstory. Die 256 Farben-Grafik ist detailliert und ansprechend, wenn auch nicht aus dem Designerstudio, so aber doch überdurchschnittlich für Software dieser Art. Eingestreute Soundeffekte und animierte Bilder sowie verschiedene Perspektiven lockern den Spielablauf auf. Zum zweiten ist die Bedienung der Aktionen über Maus in einer übersichtlichen Bildschirmleiste einfach zu bewerkstelligen. Gegenstände können logisch miteinander verknüpft werden oder in sich weitere Funktionen beinhalten.

Zusammenfassend bleibt beim Tester der Wunsch auf weitere Produktionen dieser Autoren, da trotz teilweise kniffliger Rätsel, die zu lösen waren, der Wunsch nach MEHR geweckt wurde!



**MISSION
Supernova**

1. Teil: DM 5,-
(keine Einschränkungen)

**Vollversion
2. Teil: DM 30,-**

Pref Club

Kartenspiel mit Nobel-ambiente

In einem der vornehmsten und exklusivsten Clubs, dessen Türsteher genauso schwerhörig wie penetrant ist, wird allabendlich das Kartenspiel "Pref Club" gepflegt. Clubmitgliedschaft ist Pflicht für jeden, der sich beim Karteln am grünen Tisch messen und bereichern will.

Als Gegner stehen Ihnen die unterschiedlichsten Clubangehörigen zur Verfügung. Ähnlich wie beim Skat spielt man zu dritt um eine bestimmte Punktemenge, die zu Beginn durch Bieten und Erhöhen festgelegt wird. Auch hier gilt es, möglichst viele Stiche (egal mit welcher

gensatz zu vielen anderen Umsetzungen von bekannten Kartenspielen liefert hier der Rechner, ohne Übervorteilung durch Mogeln, ernstzunehmen: der Gegner ab, die selbst erfahrene Spieler nicht unterschätzen sollten. Die grafische Aufmachung entspricht, neben einigen kleinen Extras, dem

Standard von Kartenprogrammen. Hilfe und Anleitung steht während des ganzen Spieles durch den Butler zur Verfügung. Ist man erst einmal zu den Profis aufgestiegen und kann durch raffinierte Spielzüge die Spiele für sich entscheiden, findet

man langanhaltenden Spiel Spaß. Dazu liefert die Vollversion weitere und noch schwere Gegner, doch schon in der vorliegenden Sharewareversion steht man ständig kurz vor dem Rauswurf aus dem Club wegen chronischer Kontoüberziehung!



Augenhöhe) zu machen. Sonderregeln gibt es zahlreiche für Miser, All Pass, Whist, Bullet und Moutain-Spiele, deren einzelne Spielaktiken man besser der beigelegten Anleitung entnimmt.

Allgemein handelt es sich hier nicht um ein primitives Kartenspiele, das man nach zwei Minuten beherrscht und nach zehn Minuten wieder vergessen kann. Man findet den besonderen Reiz in einem ausgeklügelten - in der Realität gespielten - Kartenspiel, bei dem nur überlegter Einsatz der Karten Erfolg verspricht. Im Ge-

Pref Club
1 PERSONEN
 DM 5,-
 (eingeschränkte
 Benutzeranzahl)
Vollversion
 DM 49,-

PC

Highlights

DIE BESTEN
PD & SHAREWARE PROGRAMME
AUS



ALLE PD & SHAREWAREPROGRAMME AUF VIREN-
GEPRÜFTEN **HD-DISKETTEN**, FÜR DM 5 PRO TITEL.
SHAREWAREPAKET MIT ALLEN 8 VORGESTELLTEN
HIGHLIGHTS EINER AUSGABE FÜR NUR **19,95 DM**
PORTO INLAND 3 DM (AUSLAND 10 DM)

- 13** MISSION SUPERNOVA
- 14** PREFCLUB 1.20
- 15** STRONG LINES
- 200** WINDOWS GAMES 1

9050 ARJ (D) 2.21

9051 PKZIP 2.04

9052 LHARC 2.19

9052 ARC (PKPAK) 6.02

ODER AKTUELLERE VERSIONEN, FALLS VERFÜGBAR!

BESTELLTELEFON
0911/301500

FAX AN GLEICHE NUMMER!!

ODER

COUPON AN:

ASTAT MEDIA GMBH
 PC-DEMO/SHAREWARESERVICE
 KOBERGERSTR. 41
 90408 NÜRNBERG

DISKETTE

ADRESSE

NACHNAHME + 70M

SCHECK

BANKEINZUG

KONTO

BLZ

BANK

UNTERSCHREIFT

Windows Entertainment Disk I

Win Treck

Commander Kirk auf der Enterprise. Unendliche Weiten Sternzeit. Kommen Ihnen diese Worte bekannt vor? Wenn ja, hier ist einiges anders als bei den vielen bereits erschienenen Programmen zu diesem Thema. Erstens kommandieren wir auf einmal die JSS Enterprise 1701-D, das heißt den Koloss von Captain Picard - The next Generation. Zweitens handelt es sich um ein Windowsprogramm mit bewegten Grafiken. Ziel und Sinn des Spieles ist es, das Universum von Föderationsfeinden zu säubern und sich auf die Reise zu fernen Galaxien zu begeben. Ein netter Zeitvertreib für angehende Raumkadetten und pensionierte Frachterpiloten.

Game Options Help



Comp (Pac Man)

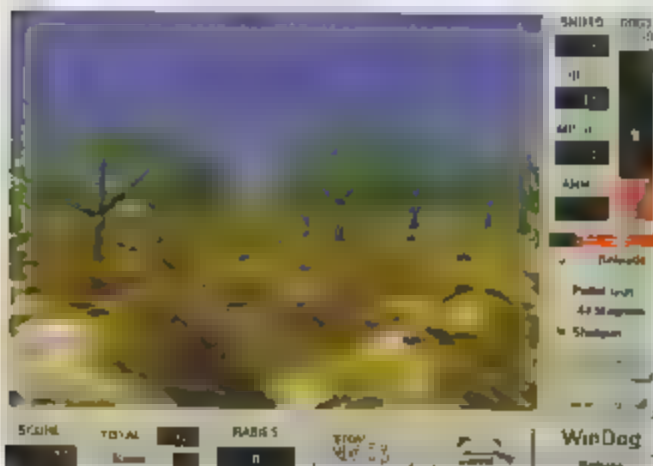
Was kann man hierzu schon sagen. Eine gelungene Version des alten Spielhallenknüllers unter Windows. Wer gerne

mal zwischendurch eine Runde riskiert, dem fällt das Arbeiten gleich wieder leichter. Doch aufgepaßt! Muß man das Game schnell in den Hintergrund verschwinden lassen, sollte genug Zeit zum Drücken der Pause-Taste bleiben, da Mr. Pac Man sonst im Hintergrund alleine weiter durchs Labyrinth huscht und jeglichen Highscore verdirbt.

Dog Hunt

Die Zeit der reinen Strategie- und Denkspiele ist spätestens mit diesem 256-Farben-Spektakel vorbei. Schnelle Bewegungen und guter Sound untermauern das Geschehen. Wie auf dem Schießstand müssen Sie die lästigen Erdbewohner, die Ihre Felder verwüsten und sich ab und an in ihre Wade verbeißen, loswerden. Zur Verfügung stehen mehrere Waffen und dazugehörige Munitionsarten. Die stark stilisierten Ziele erinnern zur Beruhigung des Gewissens nicht an lebende Wesen, sondern eher an Comedifiguren, die am Ende eine weiße Fahne aus einem Erdloch schwenken. Alles in allem ein sehr aggressionslinderndes Spiel für den Windows-Hintergrund!

Spielvergnügen für Windowsanwender.



Am Automaten war dieses Spiel schon ein Klassiker, jetzt auch auf dem PC: Strong Lines!

Strong Lines

Spielklassiker im VGA-Remake

Das vorliegende neue Spiel Strong Lines ist vielen langjährigen Computerfans bereits unter dem Namen Quax bekannt. Strong Lines stellt ein im VGA-Modus graphisch völlig neu aufgemachtes Spiel dar, das Sie in diesem Outfit sicherlich etliche Zeit vor dem Computer verbringen läßt.

Das Ziel des Spieles ist es, ein Bild bis zu dem durch den Schwierigkeitsgrad vorgegebenen Prozentsatz sichtbar zu machen und dadurch den Level zu lösen. Am Anfang stehen Ihnen dazu drei Leben zur Verfügung. Mit jedem gewonnenen Bild erhalten Sie ein weiteres Leben dazu. Ein "Linemaker" wird mit den Cursortasten gesteuert. Auf freien Flächen ziehen Sie eine Linie hinter sich her. Treffen Sie auf den Rand oder auf eine bereits gefüllte Fläche, so wird die von der Linie begrenzte Fläche aufgefüllt. Achten sollten Sie auch auf Ihre Gegner, deren Anzahl pro Level steigt. Trifft ein Gegner auf eine frische Linie, die Sie hinter sich herziehen, oder den Cursor selbst, so verlieren Sie ein Leben. Ihre Gegner können Sie auch in abgegrenzten Flächen einsperren. Diese Flächen werden nicht gefüllt. Erschwert wird das Spiel durch ein Zeitlimit. Zudem muß

darauf geachtet werden, daß der Cursor nicht auf die eigene Linie stößt und auch nicht auf dieser Linie zurückgezogen wird. Als kleine Hilfe kann einmal pro Level die Bewegungsrichtung der Gegner durch Drücken des Feuerknopfes geändert werden. Für jeden Schwierigkeitsgrad gibt es ein eigenes Scoreboard, das auf Platte festgehalten wird. Vor dem Spielstart besteht die Möglichkeit, eine der vier Schwierigkeitsstufen einzustellen und die Musik an bzw. auszuschalten. Die von Strong Lines gebotene Grafik erfüllt alle an sie gestellten Anforderungen. Strong Lines ist ein Spiel, in dem Taktik, Geduld und Reaktion groß geschrieben werden. Kämpfen Sie um einen neuen Highscore! In der für DM 29 erhältlichen Vollversion stehen Ihnen neben mehr Levels auch noch zwölf verschiedene Hintergrundbilder zur Verfügung.



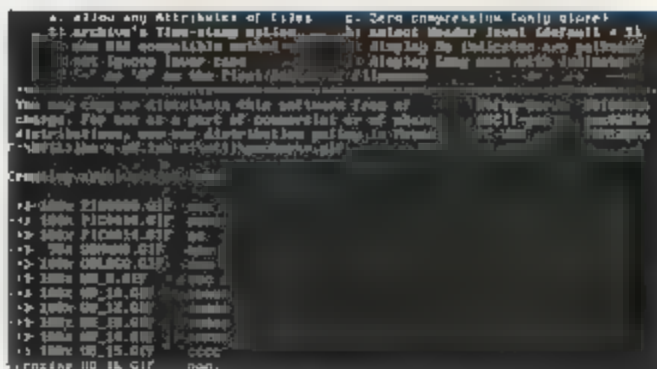
Platz, nachdem es in der Vergangenheit immer die besten Ergebnisse aller vorgestellten Kandidaten hatte.

Pkzip 2.04g

Pkzip ist ebenfalls ein Klassiker unter den Archivierungsprogrammen. Es packt eine oder mehrere Dateien in eine Archivdatei. Pkzip besteht insgesamt aus drei Einzelprogrammen:

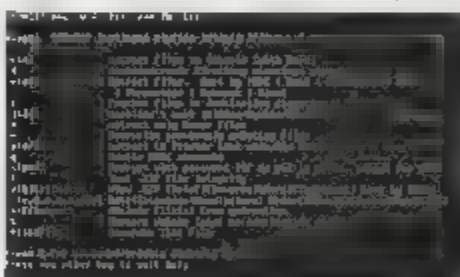
1. Pkzip packt die Dateien in eine Archivdatei. 2. Pkzipzip entpackt diese Datei und 3. zip2exe wandelt Zip-Dateien in eine selbstentpackende Exe-Datei um. Was auf den ersten Blick etwas umständlich aussieht, da für die Archivierung drei verschiedene Programme benötigt werden, erweist sich in der Praxis als recht praktisch. So können Sie die Daten mit Pkzip packen und mit "zip2exe" weitergeben, ohne daß jemand anders das Packprogramm selbst anschaffen mußte. Das gleiche gilt für den Einsatz von Pkzipzip.

Das Entpackmodul darf kostenlos weitergegeben werden. Pkzip selbst bietet außerdem, wie alle anderen Programme, parametergesteuerte Optionen zur Optimierung des Archivierens selbst. Pkzip kann sowohl mit sehr kurzen Archivierungszeiten als auch mit sehr kompakten Archivdateien aufwar-



Lharc hat eine ungewöhnliche Bildschirmarstellung, gehört aber zu den besseren Packern.

ten. Ein großer Vorteil von Pkzip besteht darin, daß es den vorhandenen Prozessor und Speicher erkennt und entsprechend ausnützt, was meistens zu hervorragenden Packzeiten führt. Echle Vorteile bietet das parametergesteuerte Pkzip bei der Archivierung großer Datenbestände. Im direkten Vergleich mit Lharc, Arj und Arc geht Pkzip eindeutig als Sieger aus dem Rennen hervor.



Pkzipzip kann mit zahlreichen Optionen aufwarten, ist aber nicht der beste.

Lharc 2.13

Lharc leistete als erstes wirklich brauchbares Programm den Siegeszug der Packprogramme vor rund vier Jahren ein. Wie alle anderen Programme bietet Lharc in der vorliegenden Version 2.13 Optionen zur Steuerung des Komprimierungsmodus - es gibt wahlweise Optimierung hinsichtlich Komprimierungszeit oder Archivgröße. Im Ergebnis aber kommt Lharc sehr nahe an die jeweiligen Ergebnisse von Arj heran. Auch selbstentpacken die Dateien zu erzeugen gehört zum Standard von Lharc. Der Aufruf einer sol-

chen Exe-Datei genügt dann, damit sich die Datei selbst entpackt. Wer schon einmal versucht hat, optimal gepackte Dateien aus einer Mailbox zu entpacken und dabei das entsprechende Packprogramm nicht zur Hand hatte, wird diesen Vorteil sehr zu schätzen wissen. Als Allroundprogramm für die Komprimierung von Dateien in Archivdateien ist Lharc trotz seines etwas vorgerückten Alters noch immer uneingeschränkt zu empfehlen.

Arc 6.02

Dieser Jrvater der Komprimierungsprogramme stammt aus dem Jahr 1988. Wie auch alle anderen Programme übernimmt Arc Dateien parametergesteuert in eine Archivdatei. Einstellungen der Packdichte oder eine Zeitoptimierung des Archivierungsvorgangs sind nicht vorgesehen und die Leistungen von Arc, außer in der Komprimierungszeit, können mit den anderen Packern nicht mehr mithalten.

Vom Funktionsumfang her bietet Arc alle notwendigen Grundfunktionen. Wie Pkzip besteht Arc auch aus mehreren Programmen. Das Standardprogramm arc.exe packt Dateien in die Archivdatei und kann sie auch wieder entpacken. Wer nur ein Entpackmodul mit seiner gepackten Datei mitliefern möchte, dem steht arce.exe zur Verfügung. Mit Hilfe des Zusatzprogramms mskorc.exe können Sie archivierte Dateien zur selbstentpackenden Exe-Datei umwandeln.

Shareware-Freeware

Etwas verzwickter liegen bei allen vorgestellten Programmen die Nutzungsrechte. Als privater Anwender dürfen Sie kostenlos (Freeware) mit den Programmen arbeiten, für gewerbliche Zwecke hingegen stehen Registrierungsgebühren zwischen 12 DM und 40 DM an (Shareware).

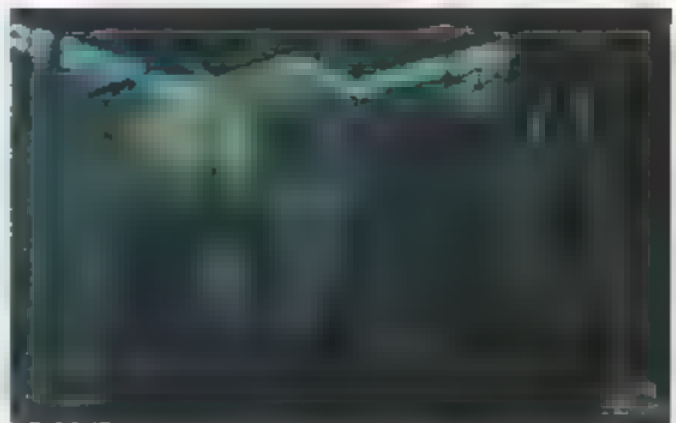
	Original	Arj 2.41	Lharc 2.13	Arc 6.02	Pkzip 2.04g
Textdatei	201786	52019	56895	80880	51868
Komprimierzeit		5sec	5sec	4sec	3sec
Faktor		25,8%	28,2%	40,1%	5,7%
Entkomp.zeit		2sec	2sec	2sec	1sec
EXE-Datei	593808	224753	239458	375371	224775
Komprimierzeit		11sec	17sec	9sec	7sec
Faktor		37,8%	40,3%	63,2%	37,9%
Entkomp.zeit		5sec	5sec	5sec	3sec
DBF-Datei	3031701	213853	208661	233547	203140
Komprimierzeit		46sec	67sec	15sec	17sec
Faktor		7,0%	6,9%	7,7%	6,7%
Entkomp.zeit		10sec	10sec	8sec	8sec
Corel Draw-Datei	394052	111669	112471	282825	111669
Komprimierzeit		7sec	9sec	7sec	4sec
Faktor		28,3%	28,5%	71,8%	28,1%
Entkomp.zeit		3sec	4sec	4sec	3sec

Systems '93

Eine tolle Show

Der Name Media Vision sorgte bislang lediglich im Sektor Hardware für Furore. Nun möchte der amerikanische Hersteller aber auch in puncto Software aktiv werden. setzt er doch mit vielen seiner leistungsstarken Peripheriegeräte auf das vielversprechende Neuland Multimedia. Ohne den Ereignissen vorgreifen zu wollen, läßt sich schon in diesem Stadium sagen, daß zumindest das erste Produkt aus dieser Reihe eine gelungene Mischung aus multimediale Grafik bzw. Soundorgien und einer tollen Storyline darstellt. Der bis oben hin gehüllte Silberling Critical Path kann vielleicht sogar am Thron vom bislang Klassenbesten Zith Guest wackeln: denn spielerisch gibt sich Media Visions

Einstieg in die Softwarewelt auch nicht schwächer. Critical Path spielt in der fernen Zukunft, in der zwar technologische Fortschritte gemacht wurden, die bösen Buben aber immer noch nicht ganz vom Erdboden verschwunden sind. Als Spieler versucht man nun, eine Söldnerin - ja, dieses Spiel berückt sichigt auch endlich einmal das weibliche Geschlecht - auf ihrem Rachefeldzug zu begleiten. Das erweist sich aber als ganz besonders schwierig, denn der Oberhiesling hat eine Unmenge an dunklen Gestalten um sich geschart, die zu dem auch noch durch eine geschickte Genmanipulation ihrem Herrscher bis in den Tod folgen. Das Spiel läuft nun so ab, daß man im Tagebuch des



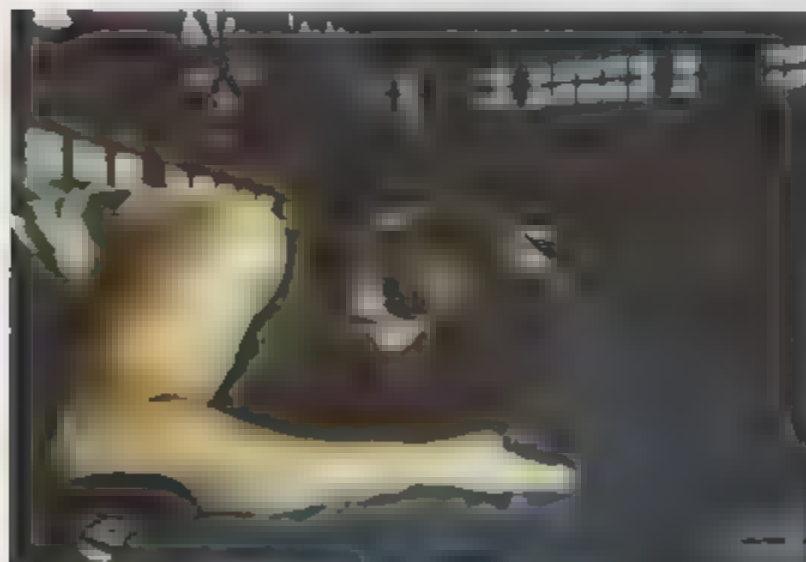
Alle Sequenzen wurden perfekt digitalisiert, um die Atmosphäre von Critical Path zu erhöhen.

ehemaligen Söldnerführers blättern kann, um wichtige Hinweise über Funk an die junge Heldin weiterzugeben. Gerade diese Spielweise macht Critical Path eher zu einem interaktiven Spielfilm als zu einem durch und durch eigenständigen Programm. Bemerkenswert ist dabei die hervorragend digitalisierte Grafik. Über 40 Minuten an satten Actionsequenzen wurden aufgenommen, wobei für viele Szenen St-

untmen für die Schauspieler einspringen mußten, so spektakulär und effektiv wurden sie gedreht. Wide Kamerafahrten und schnelle Schwenks sind bei den Ambitionen von Critical Path natürlich Ehrensache. Der Sound ist auch umwerfend, jede Szene wird von bisigen Kommentaren der Heldin begleitet und tolle Musikstücke treiben die Spannung auf den Höhepunkt. Bestaunen konnte man dieses Feuerwerk multimedialer Art am Stand von Media Vision auf der Systems '93.

Media Vision

Neben Critical Path konnte auf dem Stand von Media Vision ein weiteres Highlight begutachtet werden. Diese neue Hardware-Peripherie beinhaltet zwei Lautsprecher und soll auch mit einem Subwoofer-System lieferbar sein. Ein CD-ROM-Laufwerk wird optional geliefert, das mit einer Übertragungsrate von 300 KB/s aufwarten kann. Das Besondere an diesem Periphe-



Critical Path zeigt, daß es sich bei CD-ROM-Produkten nicht immer nur um Festplatte-scheuer handeln muß. Für die beeindruckenden Videoszenen werden zahlreiche Stuntmen engagiert. Wilde Kamerafahrten und heiße Actionsequenzen hat Critical Path zu bieten.





Der Laptop als MultiMedia-Maschine: Das hat wahrhaft Seltenheitswert.

gerät ist, daß man es beispielsweise unter oder über den Monitor stellen kann, um wertvollen Platz zu sparen. Wer Bedenken hat, daß das Gewicht des eigenen Monitors zu groß für dieses zerbrechliche Stück Plastik ist, kann beruhigt werden. Selbst einen 20"-Monitor verkraftet der massive Untersatz spielend. Liefertermin und Preis dieser interessanten Zusatz-Hardware standen zum Zeitpunkt der Drucklegung allerdings noch nicht fest.

MultiVision

Einen Laptop ganz besonderer Güteklasse stellte auf der Systems die Firma MultiVision vor. Aus einer Vielfalt an CPUs (vom 486SX/33 bis zum 486DX2/66) kann der Kunde auswählen und in puncto Hard-Disk-Kapazität sind mit 1,2 Gi-

gabyte auch keine Grenzen gesteckt. Zum Clou kann die Multimediafähigkeit dieses portablen Rechners werden, denn optional sind auch Apples Multimedia-Plattform und QuickTime für Windows erhältlich. Dazu kommen noch ein CD-ROM-Laufwerk, eine 16 Bit-Grafikkarte und ein integriertes Audiosystem, das auch ohne externe Lautsprecher Klangerlebnis pur bietet. Wird der Computer nämlich für Multimedia-Anwendungen eingesetzt, so steht ein zusätzlicher Sound-Kanal zur Verfügung, der einen "akustischen Transformator" emuliert und damit die Klangqualität enorm steigert. Kaum zu glauben, daß die tragbare Power-Station ihrer enormen Leistungsfähigkeit nur mit 5,8 kg Tribut zollen muß. Preis und Liefertermin standen auch bei der M.A.C.H. zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest.



Zwei Lautsprecher auf oder unter dem Monitor ist der Wunsch vieler PC-Anwender.



Die Abenteuer-Sound aus den
Dickstücken mit den Charakteren

**TE QUIERRO
DOSTA
ALWAYS**

DESIGNED CD LP MC



Messebericht: Intermedia

Multimediales aus

Das beschauliche Städtchen Wiesbaden verwandelt sich, von der breiten Öffentlichkeit fast unbemerkt, jedes Jahr im September in das Mekka der Multimedia-Industrie. In wenigen Hallen findet man hier in geballter Form fast alles, was in diesem Markt Rang und Namen hat.

Zeigruppe der Intermedia sind die Multimedia Profis und so widmen sich viele Aussteller lediglich dem High-End-Bereich. Doch auch für Normalsterbliche gab's genug interessante Neuigkeiten

Soundkarten

Auf einem riesigen Stand zeigte Soundkarten-Hersteller Creative Labs unter anderem zwei neue Varianten der SoundBlaster 16. Die SoundBlaster SCSI-2 bietet zusätzlich zu den bekannten Funktionen der SoundBlaster 16 ASP einen SCSI-2-Anschluß. Auf der Multi-CD findet sich ein CD-ROM-Interface, an das alle üblichen CD-ROM-Laufwerke mit AT-Bus angeschlossen werden können. Den Nachfolger der Roland-Karte SCC-1 zeigte die Firma Magic Music. Neu ist vor allem die Möglichkeit, jetzt auch Audio-Daten digitalisieren zu können und maximal zwei Spuren in CD-Qualität direkt auf die Festplatte zu schreiben. Wesentliche Verbesserungen gibt es bei der RAP 10 auch im Bereich der Effekterzeugung zu vermelden. Lieferbar ist die Karte jedoch erst gegen Ende des Jahres.

CD-ROMs

Daß die Firma Microsoft ihr Engagement im CD-ROM-Bereich mit Nachdruck ausweiten will, zeigen die jüngsten Ankündigungen: Wesentliche Titel wie beispielsweise Dinosaurus, das sich in den USA als ein echter Verkaufsschlager erwiesen hat, sollen ins



Neu in der Microsoft-Produkt-Palette: Die Art Gallery umfaßt mittlerweile 2.000 Gemälde.



Schlemmen wie Gott in Frankreich: Bacchus bietet Informationen zu 1.000 Weinsorten.

Deutsche übersetzt werden. Das gilt auch für den jüngsten Sprößling der Microsoft-CD-Familie, Art Gallery. Auf dieser CD ist die mehr als 2000 Gemälde umfassende Sammlung der National Gallery in London zu finden. Neben den Gemälden selbst hat Microsoft Informationen zu einigen hundert Künstlern sowie exzellente Erklärungen verschiedener Zeichentechniken und Epochen der Kunstgeschichte auf der CD untergebracht. Für knapp 80 Dollar können Sie sich ab November den Kunstgenuss (zunächst nur in englischer Sprache) reinziehen.

Wer meint, ein guter Wein zeichne sich durch einen praktischen Schraubverschluss aus, kann diesen Absatz getrost überspringen. Alle anderen – ob Gelegenheitsstrinker oder echter Weinkenner – können sich auf das Erscheinen der CD Bacchus freuen, die von wunder'ts – aus "Frankreich" kommt. Hier finden sich nicht nur Informationen zu über 1000 (nicht nur französischen) Weinen, sondern auch praktische Tips, welcher Wein zu welchem Gericht paßt. Wer den richtigen Wein gleich bestellen will, findet auf der CD, die Ende des Jahres in französischer und englischer Sprache bei Euro-CD erhältlich sein wird, auch gleich die Adressen vieler Weinhändler.

CD-ROM-Laufwerke

Zwei völlig neue CD-ROM-Laufwerke mit AT-Bus-Interface hat Microsoft auf der Intermedia vorgestellt. Das FX001 wird direkter Nachfolger des LU005S werden und unterscheidet sich von diesem vor allem durch eine veränderte Mechanik. Die riesige Schublade ist hier einem automatischen Mechanismus gewichen, der dem eines üblichen HiFi-CD-Players ähnelt. Mit 175 KByte/sec und einer Zugriffszeit von 280 ms sind die Daten gegenüber dem LU005S nur leicht verbessert. Mehr Performance bringt das mechanisch gleich aufgebaute FX001D: 350 KByte/sec und 250 ms liegen im Leistungsbereich guter SCSI-Laufwerke. Besonders erfreulich ist der



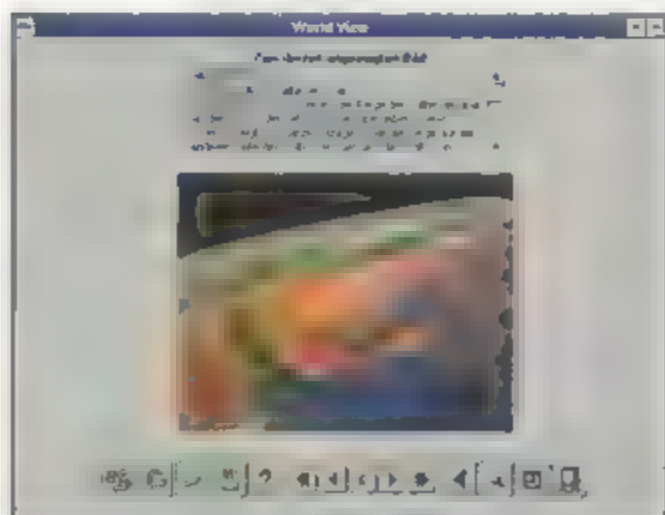
Preis: Schluppe DM 450,00 soll das FX001D kosten.

An der Mechanik gefeilt hat auch Texel: Das neue Laufwerk DM 3028 bietet jetzt einen automatischen Caddy-Einzug und Auswurf. Die Performance wurde geringfügig verbessert: 335 KByte schaufelt das Laufwerk pro Sekunde, zum Anfahren einer bestimmten Spur werden durchschnittlich 240 ms benötigt.

Den Nachfolger des CM 205 hat Philips auf der Intermedia angekündigt. Das XA-fähige CM 206, das im November für unter DM 600,00 auf den Markt kommen soll, bietet eine Übertragungsrate von 350 KByte/sec und eine mittlere Zugriffszeit von (leider nur) 350 ms.

Multimedia-Kits

Der Trend geht - das zeigte die Intermedia mal wieder - zum Multimedia-Upgrade-Kit, das einen profanen Durchschnitts-PC



Mit dem Finger auf der Landkarte bzw. auf dem Monitor: World View macht's möglich!

zur Multimedia-Maschine macht. Drei solcher Multimedia-Upgrade-Kits stammen von Creative Labs. Unter dem Namen "Sound Blaster CD (Discovery)" bietet Creative eine SoundBlaster Pro, ein internes Double-Speed CD-ROM-Laufwerk CR563, ein Paar Lautsprecher und fünf CDs zu einem Preis von rund 900 Mark an. In zwei Varianten erhältlich ist das Bundle "Sound Blaster 16 CD", das in der preiswerteren Performance-Ausführung (ca. DM 1200,00) aus der Sound Blaster 16, dem CR563, einem Paar Lautsprecher, einem Mikrofon, der VoiceAssist-Software und ebenfalls fünf CDs mit einer Light Version von Aldus Photostyler besteht. Für rund 200 Mark mehr bekommt man die Premium-Fassung, die eine noch umfassendere Palette professioneller Software mit sich bringt.

Wer nur ein CD-ROM-Laufwerk benötigt, kann das CR563 als internes oder externes Gerät zusammen mit einer Interface-Karte auch einzeln erwerben. Dieses CD-ROM-Kit trägt den Namen OmniCD und kostet mit dem internen Laufwerk DM 750,00, mit dem externen Laufwerk 900,00 Mark.

Und sonst?

In Sachen Photo CD konnte Kodak auch auf der Intermedia wieder Neues vermelden. Bis zu 700 Bilder oder eine Stunde HiFi Sound bzw. eine beliebige Kombination daraus lassen sich auf der Photo CD Portfolio speichern. Zusätzlich ermöglicht das Portfolio-Format das Speichern eines Rahmenprogramms auf der CD, das sowohl auf Photo-CD- und CD-i-Playern als auch auf PC und Mac dazu dient, den Benutzer durch die gespeicherten Informationen zu führen. Zur Herstellung von Portfolio-CDs wird Kodak Anfang nächsten Jahres eigene Software anbieten, die Technik aber auch anderen Herstellern zugänglich machen. So könnte sich die Portfolio-CD zu einem interessanten Standard für einfache Multimedia-Anwendungen entwickeln - warten wir's ab.

CD-ROM

Reiseführer Ägypten und Australien Von Känguruhs und Pharaonen

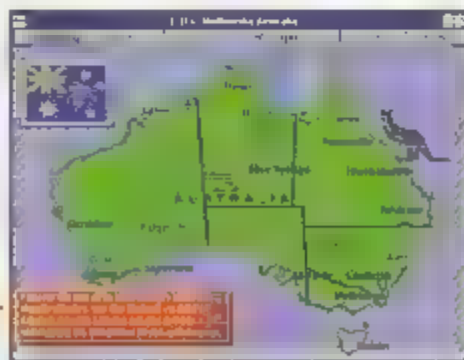


Man spricht Deutsch. Mit den CD-ROM-Titeln Multimedia Australien bzw. Ägypten liegen zwei komplett in Deutschland produzierte CDs vor die überwiegend deutsche Texte und nur einige Videosequenzen in englischer Sprache bieten. Über eine Landkarte, quasi das Hauptmenü, kann man sich von Region zu Region hangeln. Zu jedem Ort bietet das Programm dann in der Regel einen kurzen Text sowie einige Bilder, die auf Wunsch kommentiert werden. Rund 300 Bilder und ebenso viele Sounds (Musik und gesprochene Kommentare) bieten genug Material für einen multimediale Trip nach Australien. Der Einsatz von Video-Sequenzen ist jedoch eher bescheiden ausgefallen: Für Ägypten gibt es gerade zwei Filmchen und die siebzehn Sequenzen, die über Australien informieren, liegen in englischer Sprache vor.

Gestört hat uns bei beiden Titeln außerdem die träge Reaktion der Steuerung, die teilweise

sehr k tschige und unprofessionelle Aufmachung und die nur in Bruchstücken vorhandene Textinformation. Schade auch daß alternative Wege zur gesuchten Information (eine Gallery wie bei Microsoft oder auch eine Volltextsuche bzw. Hyperlinks) gänzlich fehlen. Aller Anfang ist schwer. Trotz Schwächen in der technischen Umsetzung sehen wir diese beiden Produkte als wichtigen Beitrag in Sachen deutschsprachiger CD-ROMs.

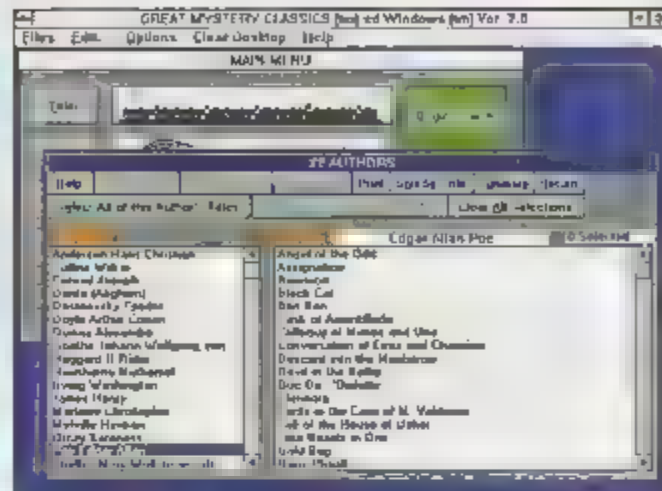
Richard Vogler ■



„Down Under“: So nennen Australier ihren Kontinent.

Produkt: Multimedia Australien / Multimedia Ägypten
Preis: je DM 99,00
Hersteller: Ebner's Datenverarbeitung
Telefon: 02 1 658 4 20

Great Mystery Classics Edgar Allan Poe und Konsorten



Unter dem Titel Great Mystery Classics wurden auf einer CD exakt 171 (wir haben nachgezählt!) klassische Grusel- und Kriminalgeschichten in Englisch von bekannten Autoren wie Edgar Allan Poe, Alexandre Dumas und Nathaniel Hawthorne zusammengestellt. Einen großen Teil der CD nimmt Arthur Conan Doyle mit der kompletten Kollktion aller Sherlock-Holmes-Stories ein. In elektronischer Form vorhanden sind aber auch War of the Worlds von H. G. Wells, Goethes Faust oder Oscar Wildes Picture of Dorian Gray.

Praktisch: Zu jeder Geschichte gibt's eine ultrakurze Zusammenfassung in einem einzigen Satz.

Zur Recherche oder einfach nur zum Lesen finden sich auf der CD Programme für DOS wie für Windows. Die Möglichkeiten zur Suche sind vielfältig.

So bietet die Retrievalsoftware eine Volltextsuche mit Verknüpfungsmöglichkeiten, eine Klassifizierung der Geschichten nach Ländern, Epochen und Kategorien (Terror, Magic,

Murder...), und vor allem eine sehr flinke Hyperlink-Funktion. Markierte Passagen oder sogar ganze Geschichten können ausgedruckt oder in einer Datei gespeichert werden. Die Windows-Software an sich ist komfortabel, wenn auch noch etwas unausgereift. Kurz: Für jeden Anglophilen, der sich für Poe oder Doyle interessiert, ist diese CD eine echte Fundgrube. Für alle anderen: Viel zu wenig Bilder, kein Sound und kein einziges Video. Total langweilig!

Richard Vogler ■



Hier eine kleine Leseprobe von „Great Mystery Classics“.

Produkt: Great Mystery Classics
Preis: ca. 50 US-Dollar
Hersteller: World Library Inc.
Telefon: 001 714 748 7197
Fax: 001 714-748-7198

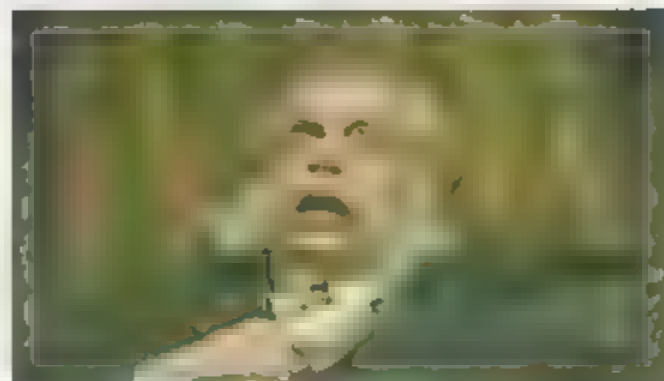
Dracula Unleashed

Bite me! If you can.

Rechtzeitig zu Halloween steht jetzt eine CD-ROM in den Ladenregalen, die empfindsamen Gemütern das Fürchten lehren wird. Dracula Unleashed ist vielleicht das erste CD-ROM-Spiel, das den Titel "interaktiver Film zum Mitspielen" wirklich verdient.

Von Carl Laemmle bis Francis Ford Coppola haben sich viele große Filmemacher mit der Sage um den rumänischen Grafen Vlad Dracula beschäftigt. Eine der Überlieferungen besagt, daß jener Graf im 13. Jahrhundert einen siegreichen Feldzug gegen türkische Invasoren führte und mit den Unterlegenen alles andere als ritterlich umging: Jeder einzelne gefangene Soldat wurde bei lebendigem Leibe mit der Brust an einem Holzpfahl aufgespießt, und das sogar vor Drakulas Augen, während der, angeblich mit Genuß, gerade sein Mittagessen verspeiste. Soviet Grausamkeit regte die

Geschichtsschreiber jeder Epoche natürlich an. Und so entstand über die Jahrhunderte die Sage um den unsterblichen Grafen Dracula, der wie es jeder schon einmal gehört hat, andere Menschen durch Biß in Vampire verwandelt und nur durch Sonnenlicht oder einen hölzernen Pfahl ins Herz eingestochen ins Jenseits geschickt werden kann. Eine der interessantesten Verfilmungen dieses Stoffes war vor einem Jahr unter der Regie Francis Ford Coppolas in den Kinos zu sehen. Bram Stokers Ur-Roman war jetzt auch die Grundlage für ein Projekt, das der Multimedia-Hersteller Viacom spe-



ziell für CD-ROM verwirklichte. Dracula Unleashed ist ein spannendes interaktives Horror-Adventure, das sich lückenlos an Bram Stokers Romanvorlage anschließt.

Nosferatu ist zurück

Die Story ist im Jahre 1899 zehn Jahre nach den grausigen Vorkommnissen aus dem Buch, angesiedelt. Sie steigen in die Rolle von Alexander Morris, dem jüngeren Bruder von Quincey Morris (im Film war er "der Texaner"), welcher einst zusammen mit drei Gefährten, darunter auch Dr. Ab-

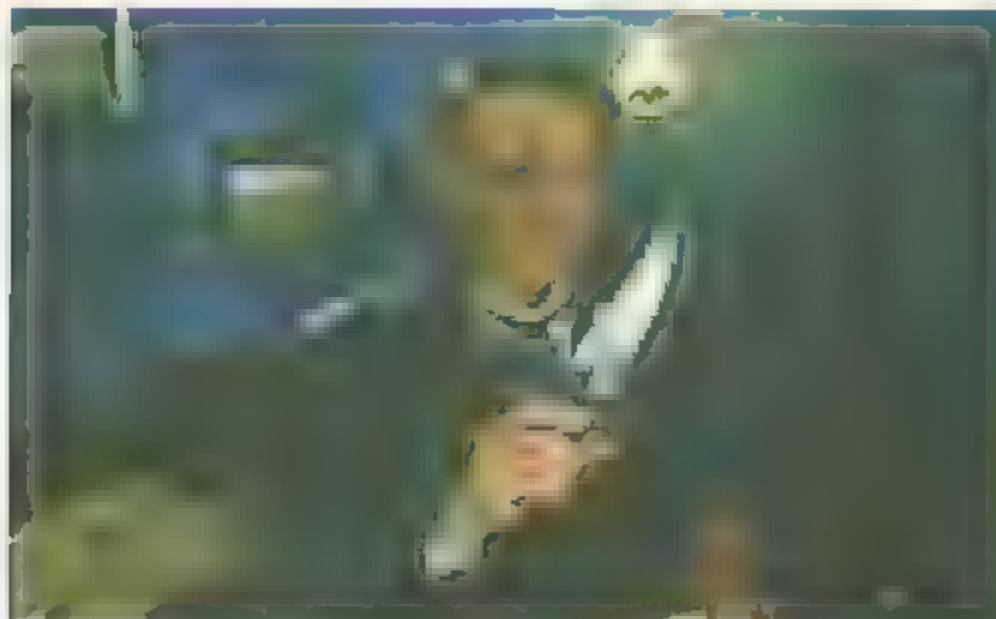
raham Van Helsing, den Vampir zurück nach Transsilvanientrieb. In London möchte der junge Alexander den mysteriösen Tod seines Bruders aufklären, der im Kampf gegen Dracula sein Leben lassen mußte. Wie Alexander Morris aber schon bald feststellen muß, ist der Zeitpunkt für den Besuch in Europa leider sehr ungünstig gewählt. Denn es häuten sich die seltsamsten Ereignisse in und um die nebel erfüllte Stadt. Auf Bauernhöfen werden blutige Viehkadaver gesichtet und nachts in den Parks geschehen mysteriöse Morde, bei denen Menschen mit abgetrenntem Haupt und



Am Grab des großen Bruders: Quincey Morris.



Die Femme fatale in Dracula: Bloofer Lady.



Mit diesem Bowie-Messer wurde Graf Dracula vor zehn Jahren besiegt. Jetzt kommt es darauf an, daß eine geschickte Hand ihn führt.

ohne einen Tropfen Blut in der Adern gefunden werden. Auch im Familien- und Freundeskreis seiner lieblichen Verlobten Annette Bowen geschehen eigenartige Vorfälle. Ihr Vater Andrew wird am Morgen des 28. Dezember mit schreckgeweiteten Augen tot in seinem Schlafgemach aufgefunden. Festgeklammert in seiner Hand ein geheimnisvoller weißer Handschuh, der sich nach genaueren Untersuchungen als Jahr hunderte alt herausstellt. Über Telegramm-Verkehr mit einem rumänischen Pater und viele Kutschenfahrten durch Londons Gassen erfährt Alexander mehr über die Geschichte von

"darnais" und unter welchen Umständen Quincey ums Leben kam. Der Vampir scheint zurück zu sein, und, was das schlimmste ist, Alexanders Verlobte ist in besonders großer Gefahr. Also muß Dr. Van Helsing schleunigst aus Amsterdambestellt werden, denn nur mit seiner Hilfe kann das Grauen gestoppt werden.

Bilder wie im Film

Um die gruselige Story kinorechtlich auf CD zu bannen, wurden offenbar keine Junkies gescheut. Für alle 47 Rollen in dem interaktiven Horrorthriller

wurden professionelle Schauspieler engagiert und es wurden Originalschauplätze wie für einen Hollywood-Film nachgebildet. Wenn man den Hintergrund der Herstellerfirma

Viacom näher betrachtet, überrascht der betriebene Aufwand auch nicht: Viacom New Media ist Teil der Viacom Entertainment Group, die unter ihren Fittichen unter anderem auch den Fernsehsender MTV beherbergt. Erfahrungen auf dem Bereich der PC-CD-ROM-Spiele haben die Viacom-Programmierer bereits unter dem Namen Icon gesammelt, dem Label also, das für die Spiele der Sherlock Holmes Consulting Detective-Reihe verantwortlich zeichnet. Über 90 Minuten an Videosequenzen und ein noch längerer Audio-Teil (der kommt allerdings aus der Soundkarte) befinden sich dann auch auf der CD-ROM.

Haib Adventure, halb Film

Dracula Unleashed ist kein Adventure im gewöhnlichen Stil mit den vorgefilmten Video-Sequenzen wäre das sicherlich auch nicht sinnvoll. Zwar kön-

TOP NEWS VERSAND



Die neuesten PC Computer Spiele zu günstigen Preisen!



z.B. die TOP TEN für IBM-PCs und kompatible

1. Prince of Persia 2.0v	= 99	6. X-Wing 1.0v 4.0v	= 99
2. X-Wing 1.0v	= 99	7. X-Wing Mod. I 2.0v	= 59
3. Syndicate 1.0v	= 99	8. X-Wing Mod. II 2.0v	= 79
4. Smurfs 1.0v Manager 2.0v	= 99	9. X-Wing Mod. III 2.0v	= 87
5. Prince of Persia 2.0v	= 99	10. X-Wing Mod. IV 2.0v	= 79

Verlangen Sie bitte unsere Gesamtpreisliste!

Postfach 122 CH-9449 Haag, Fax/Telefon-Nr. 081/771 62.63

GRAF-SOFTWARE

Altensteinerstr. 10, 86167 Augsburg
Telefon/Telefax: 08 21/89 99 95

Große Auswahl Kleiner Preis!

Wir möchten Sie zu Ihrer vollsten Zufriedenheit, d.h. schnell, zuverlässig und zu einem wirklich SUPER PREIS beliefern.

DESHALB: RUFEN SIE UNS AN!!!

Es lohnt sich für Sie und für Ihren Geldbeutel

(P.S.: Von der Veröffentlichung von Titeln und Preisen wurde nicht wegen "Wucherer" abgesehen, sondern

KEINE TITEL KEINE ANZEIGEN WENIG KOSTEN FÜR UNS KLEINER PREIS FÜR SIE!!!)

Sie erhalten uns von Mo-Fr von 10-18 Uhr und Sa von 11-16 Uhr persönlich, sonst per Telefon. Bei Bestellung bis 18 Uhr werden die Artikel bis zum nächsten Tag bei Best. geliefert. Bei Bestellung nach 18 Uhr werden die Artikel am nächsten Tag geliefert. (Ausnahme: bei Bestellung nach 18 Uhr werden die Artikel am nächsten Tag geliefert.)
Preis: 9,99 DM, Versandkosten: 2,50 DM, Versand nur gegen Vorzahlung 10,- DM.
Bei Bestellung Lieferung auf Rechnung, ab Rechnung 10,- DM. (Ausnahme: bei Bestellung Lieferung auf Rechnung, ab Rechnung 10,- DM.)
Abholung nach Absprache. Intern. Druckfehler und Preisänderung vorbehalten.

Bravo, Bravo. In Dracula Unleashed steckt mehr Spielspaß als in Trilobytes The 7th Guest. Obwohl die Story um Graf Dracula zwar grundsätzlich nichts Neues ist, stimmen bei dieser CD-ROM Verpackung UND Inhalt. Die Rätsel sind nicht zusammenhanglos in das Spiel integriert, sondern verlangen dem Spieler viel Aufmerksamkeit ab. Liebhaber klassischer Adventures werden sich in der Handlungstiefe allerdings etwas beschnitten fühlen, da ausschließlich über die Reihenfolge und den Zeitpunkt der einzelnen Kutschenfahrten auf den Spielverlauf Einfluß genommen werden kann. Außerdem kommt nach einigen Versuchen, ein und dasselbe Rätsel zu knacken, vielleicht Langeweile auf, da man sehr oft die selben Filmschnipsel zu sehen bekommt. Auch auf kleinen CD-ROM-Laufwerken mit nur 150 KByte/s Übertragungsraten laufen Text und Bild ohne Stottern oder Zuckeln perfekt synchronisiert ab. Mit dem Schwierigkeitsgrad wird zwar ein wenig übertrieben, aber wer an den zahlreichen Sackgassen nicht verzagt, kann mit diesem Spiel einige gruselige Abende erleben.



Die liebliche Annette findet Trost bei ihrer Freundin Juliet. Zum Dinner hält sie sich aber an ihren Verlobten.

nen im Gegensatz zur Sherlock Holmes-Reihe auch Gegenstände aufgenommen und zur Lösung der Puzzles verwendet werden, aber vor allem steht wieder das aufmerksame Zuhören bei den Filmsequenzen im Vordergrund. Dann und in den Eintragungen, die Alexander Morris in sein Tagebuch vornimmt, finden Sie die meisten Anhaltspunkte, wie Sie an die Lösung des Abenteuers herangehen sollten. Da es grundsätzlich keine stehenden Bilder gibt, muß auch der Bildschirm nicht nach eventuell verborgenen Gegenständen "durchklickt" werden, vielmehr befinden sich alle Objekte, die der Spieler finden soll, auch gleich in einem entsprechen-



den Eingangsfach im Inventar. Die Art, wie alle Gegenstände benutzt werden, führt zur Steigerung des sowieso schon hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades. Bevor man ein Gebäude betritt, in dem ein Gegenstand möglicherweise gebraucht werden kann, muß er der Spielfigur in die Hand gelegt werden. Wurde beispielsweise das Haus er-

nes Freundes, dem man ein Paket überbringen soll, erst einmal betreten, kann genügt es nicht, das Paket zwar im Inventar, aber nicht in der Hand zu haben. Es gilt dann nämlich die nachfolgende Videosequenz, die dann leider nicht so läuft, wie bei korrekter

Übergabe des Paketes) abzuwarten, und das Haus, diesmal aber mit bereitgelegtem Päckchen, noch einmal zu betreten. Bei "normalen" Abenteuern würden dem Spieler aus dieser Wiederholung sicherlich keine Probleme erwachsen, bei Dracula Unleashed entsteht aber ein Verlust an seinem wichtigsten Verbündeten: Die Zeit läuft ihm davon.

Nicht jugendfrei?

Wer nicht akkurat den Verlauf der Stunden verfolgt und seine Reisen durch London anhand des Stadtplans gut vorausplant, steckt schnell in ernsthaften Problemen: Die Dämmerung kommt schneller als man denkt, und eh man sich's versieht, findet das Abenteuer ein blutiges Ende. Apropos "blutig": Ein Spiel für Kinder ist Dracula Unleashed sicherlich nicht. Abgesehen von der hohen nervlichen Spannung - und das ist keine Übertreibung -, die vom ganzen Spielkonzept ausgeht, führen die zum Teil minutenlangen SuperVGA-Filmsequenzen, bei denen mit blutigen Spezialeffekten nicht gespart wurde, bei Kindern möglicherweise zu Alpträumen. Erwachsene sollten sich das Horror-Abenteuer also höchstens für ihren privaten Schrank, aber nicht für den mehrheitlichen Gabentisch anschaffen. Für Gruseliebhaber mit starken Nerven ist eine wahnsinnige Gänsehaut nämlich garantiert.

Thomas Borovskus ■



SPECS & TECHS

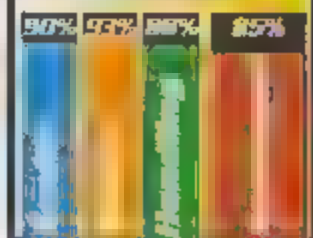
MS	AdLib
386 or 486	Soundblaster
1 MB	RAM
1.6 MB	Harddisk
1.6 MB	General Modem
4 MB	VRAM
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 4 MB RAM benötigt

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Simulation



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 150,-

HERSTELLER
Viacom New Media

Air Warrior

Das Tor zur Welt

Air Warrior ist nicht einfach nur eine Simulation für den Hausgebrauch, sondern der Schlüssel für eine neue Art des Spielens: Mit Tausenden von Wohnzimmerpiloten aus ganz Europa können Sie um die Wette fliegen.

Für sich allein betrachtet ohne die gegebenen Kommunikationsmöglichkeiten also hätte es Air Warrior sicherlich schwer gegen Flugsimulationen wie TFX zu konkurrieren. Die grafische Präsentation ist zwar in SuperVGA gehalten, aber eben doch relativ schlicht. Für sich allein darf Air

Warrior allerdings auch nicht betrachtet werden, denn hinter der Flugsimulation steht eine Spielwelt, die für deutsche Verhältnisse absolut neu ist.



Der Air Warrior kann in Zukunft auch im Netz gespielt werden.

grafisch hochwertige Echtzeitspiele, die mit Computerbesitzern aus ganz Europa ausgetragen werden (siehe auch Interview auf Seite 10). Im Spiel stehen zahlreiche Jäger, Bomber und Bodenfahrzeuge aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg zur Auswahl. Es gibt drei verfeindete Länder, für die Sie sich entscheiden können und die schlicht und "A", "B" und "C" gekürzt wurden. Nachdem Sie die Verbindung zur englischen GENie Mailbox aufgebaut haben, können Sie sich in eine bestimmte Spielregion begeben. In jeder Region finden max. mal 40 Spieler zur gleichen Zeit Aufnahme. Theoretisch könnten

Sie schon auf der Startbahn von gegnerischen Spielern aufs Korn genommen werden. Wenn zu Beginn aber noch keine Flugzeuge in Ihrer Nähe sind, gilt es zu starten, um noch Gegnern oder Freunden Ausschau zu halten. An der CD-ROM Version hat sich im Vergleich zur Diskettenversion überhaupt nichts geändert. Da die Spieldaten nach wie vor vollständig auf die Festplatte kopiert werden, macht das Anschaffen der CD-Version höchstens für Leute Sinn, die einen 486er besitzen und bei der Installation von Spielen nur ungern Disketten wechseln.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECHS

SW	HW
386er or	SoundBlaster
16 MB	Hard
17 MB	General Mod
16550 KB	VGA
Audio	5/64

BESONDERHEITEN
Bis zu 40 Spieler im Modemspiel.

CD-ADVANTAGE
ungenügend

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Kernal

Royal Soft Berlin

Inhaber: Herbert Schröder

Titel	Ami	PC	Titel	Ami	PC
Body Blows	54,95	64,95	Burntime	84,95	94,95
Alien 3	54,95	==	Anstoss	69,95	79,95
Aces over Europe	==	94,95	Betrayer at Kr	==	94,95
Jurassic Park	69,95	79,95	Lands of Lore	==	94,95
Privateer	==	99,95	Combat Air Patr	74,95	-
Urduim 2	74,95	-	Seal Team	==	94,95

Punkt 8: Für jeden Kauf bei uns bekommt Ihr 1. Für jede Freundschaftswerbung 2 Treuepunkte. Habt Ihr 8 Punkte gesammelt, gibt es 1 Spiel gratis.

Der ganz andere Versand

Telefon & Fax: 030/2322894
Laden: 10243 Bln.-Kopernikusstr.3

Bei uns gibt es Eure Amiga- und PC Spiele **Versandkostenfrei**. Ihr zahlt lediglich 3 DM Zah.kartengebühr für die Nachnahme. Wohnt Ihr innerhalb des Berliner Rings, liefern wir noch am selben Tag **frei Haus** ohne Mehrkosten.

Ausland nur gegen Vorkasse. Es gelten die AGB. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Fordert für 1,-DM unseren Katalog an!

Ladenverkauf:
Mo bis Fr: 10.00-18.30 Uhr Do bis 20.30 Uhr
Sa: 10.00-14.00 Uhr länger Sa bis 18.00 Uhr

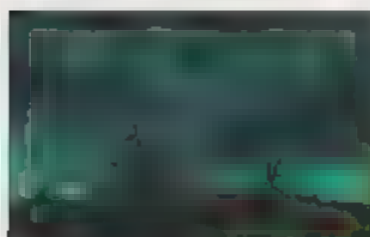
History Line 1914-1918

CD-Line

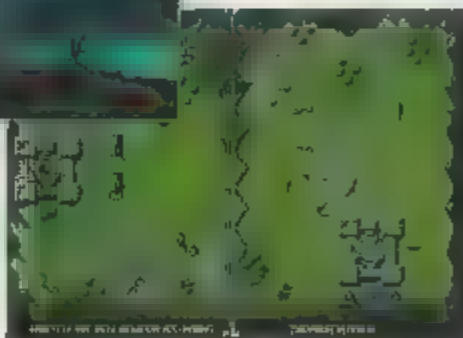
Nicht nur komplexe Adventures oder Simulationsprogramme nutzen die Vorteile des neuen Mediums CD-ROM. Auch die Strategie-Profis von Blue Byte setzen jetzt auf die silbernen Scheiben mit der hohen Speicherkapazität. Als Erstlings CD präsentieren sie ihren Mega-Knüller History Line 1914-1918. Dabei wurden gleich mehrere Versionen des Spiels mitgeliefert. Denn neben der deutschen Fassung wurde auch die englische und französische mit auf den Massenspeicher gebannt. Die nützlichste Neuerung ist die Tatsache, daß man die CD-ROM-Version der History Line nicht auf der Festplatte installieren muß, sondern sofort mit dem Spielen

beginnen kann. Da dies im allgemeinen jedoch zu längeren Ladezeiten führt, hat man für die Besitzer langsamer CD-Laufwerke auch die normale Festplatten-Version mit auf die Spiegelscheibe gebannt. Ansonsten bietet die History Line leider nicht viel Neues. Es wurden zwar einige hörenswerte Bonus-Audiotracks mit ausgereicht, doch die stimmungsvollen MIDI-Melodien hätte man besser in das Spiel einbinden sollen, denn nach dem Start der History Line ist man wieder auf den FM-Sound von SoundBlaster & Co angewiesen. Eine Roland bzw. General MIDI-Unterstützung wurde nicht eingebunden. Schade, viele haben sich wohl mehr versprochen, doch außer gewonnenem Festplattenspeicher birgt die CD keinerlei Vorteile.

Thomas Brenner ■



Reuch ruhig weiter, Kumpell! Bei der CD-Version hat sich nicht viel Neues getan.



Gobliins 2

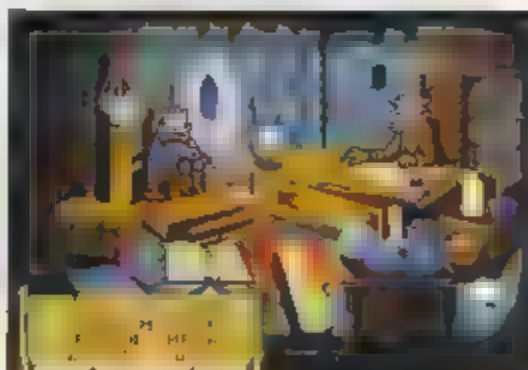
New Sound

Nachdem vor kurzem schon die Urversion des Lacherfolgs Gobliins für die CD konvertiert worden ist, darf die obligatorische Version 2 naturlich nicht nachstehen. Um allen Kobold-Fans das Warten auf den dritten Teil der Adventure-Komodie etwas zu verkürzen, hat Coktel Vision darum jetzt auch eine CD-ROM-Version des vor einem Jahr erschienenen Gobliins 2 herausgebracht. Hauptansatzpunkt für die Verbesserungen war auch hier der Sound. Das französische Softwarerhaus setzt wiederum auf den Einsatz von Audio-CD-Einspielungen, die eine absolute Freude für die Ohren darstellen. Während man im ersten Teil nur während den Zwischensequenzen mit Sprachausgabe verwöhnt wurde, sind jetzt alle Dialoge auf der CD

gespeichert und so kann man sich schon während des Spiels an den witzigen Stimmen der beiden Kobold-Helden erfreuen. Leider hat man das Prinzip des multinationalen Spiels nicht konsequent durchgehalten. War es doch eine Freude, daß bei den Gobliins-Bildschirmtext und Sprachausgabe über einstimmen, so bietet dieses Spiel zwar deutsche Texte, aber nur englische Sprachausgabe. Was auf die Dauer etwas irritierend wirkt. Dafür erreichen aber Hintergrundmusik und Effekte einmal mehr ungekannnte Brillanz. Ansonsten präsentieren sich die Gobliins wieder in gewohnter Gestalt. Wirklichen Freaks empfehle ich deshalb, die kurze Zeit noch abzuwarten, um dann gleich bei Teil 3 der Serie zuzuschlagen.

Thomas Brenner ■

Der Schein trügt, denn es wurden nur die geschriebenen Texte eingedeutscht.



SPECS & TECHS

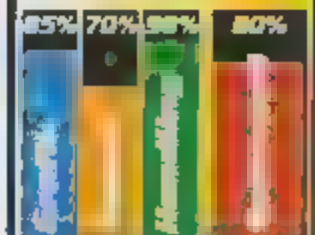
EMS	AdLib
2MB or	SoundBlaster
10 MB	Roland
CD 13 MB	General MIDI
MEM 500 KB	VGA
Audio	SVEA

BESONDERHEITEN
Bonus Audiotracks

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Strategie



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Blue Byte

SPECS & TECHS

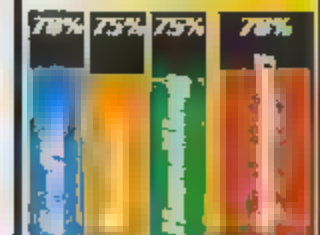
EMS	AdLib
2MB or	SoundBlaster
10 MB	Roland
CD 12 MB	General MIDI
MEM 550 KB	VGA
Audio	SVEA

BESONDERHEITEN
Alle Texte gesprochen (englisch).

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Adventure



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Loktel Vision

... der Computer sieht fern ...

Noch zu den Zeiten, als Homecomputer die Hardwarewelt in festen Händen hielten und Aufbruchstimmung statt DLLs und APIs in den Köpfen der Computerfreaks herrschte, wurde ein genial einfaches und doch überraschend mächtiges Medium aus der Taufe gehoben: das Datenfernsehen.

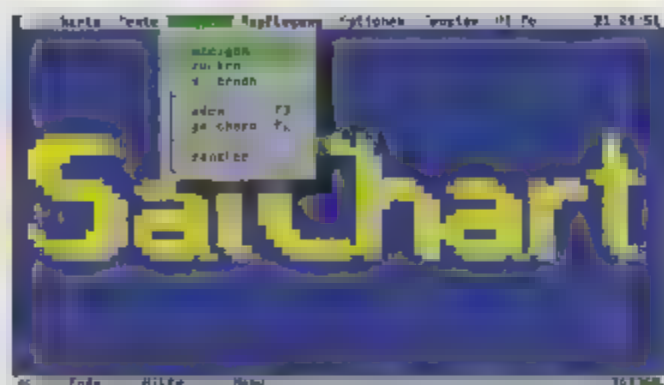
Was mit dem WDR-Computerclub seinen Anfang nahm und noch mit selbstgebauten Dekodern empfangen wurde, ist mittlerweile den Kinderschuhen entwachsen und findet sich unter dem Namen Channel Videodat beim Privatsender PRO7. Die Sendezeit wurde von wenigen Minuten pro Monat auf 24 Stunden pro Tag ausgeweitet und läßt sich, Kabel und Satellit sei Dank, in ganz Deutschland empfangen. Die Daten befinden sich in dem nicht sichtbaren Teil des gesendeten Fernsehbildes, dem wir bei anderen Sendern VPS und Videotext verdanken.

Was bitte ist ein Tuner?

Die Installation der Hardware geht auch technisch völlig Unbedarften leicht von der Hand, wirft jedoch ein Problem auf, das zu horrenden Folgekosten führen kann. Der Empfänger sucht sich nicht etwa das Videosignal von PRO7 aus dem Antennensignal, sondern ist auf einen "Tuner" angewiesen, der aus der Datenflut des Antennenkabels ein einzelnes Programm herausfiltert und die Informationen an entsprechenden Ausgängen zur Verfügung stellt. Aber bei weitem nicht jeder Fernseher oder Videorekorder ist mit einem Videoausgang gesegnet (es gibt drei gängige Standards: Cinch: ähnelt einer Antennenbuchse mit sehr dickem inneren Pol, Scart: fünfeckige Steckdose mit vielen schlitzähnlichen Öffnungen, DIN: sieht aus wie der Keyboard-Eingang eines PC). Ist es andererseits der Fernseher, der den Empfänger mit dem Videosignal versorgt, muß während der Empfangszeit unbedingt PRO7 laufen, ein Umschalten würde die Übertragung sofort beenden. Das letzte Problem ergibt sich aus der meist erheblichen Entfernung von Computer und Videotuner: die Verkabelung. Lange Antennenkabel verschlechtern die Empfangsqualität, lange (mindestens siebenadrig) serielle Kabel sind nicht eben billig.

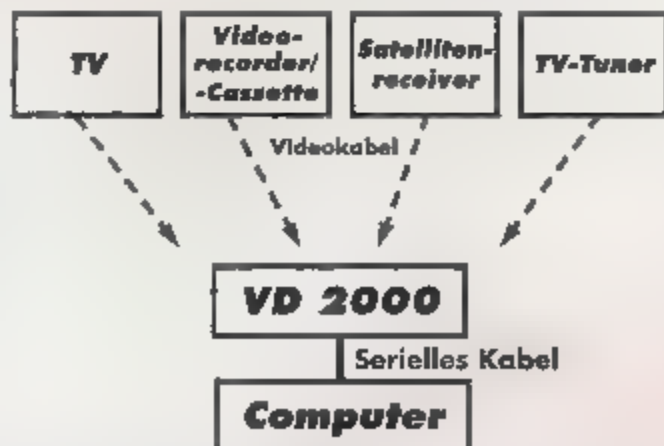
Informationsflut

Ist dann noch eine serielle Schnittstelle bereitgestellt worden (die Maus bleibt unbedingt am Rechner), kann man sich auch schon den angenehmen Seiten von Channel Videodat zuwenden. Die Empfangssoftware installiert sich größtenteils selbst und glänzt



Sogar die aktuellen Börsenkurse lassen sich ins Haus holen.

mit einer leicht zu verstehenden Oberfläche, die das dünne Handbuch weitestgehend entschuldigt, zumal eine gute Online-Hilfe zur Verfügung steht. Channel Videodat bietet eine Reihe interessanter Dienste, deren Nutzen jeder Anwender aber sicherlich unterschiedlich bewertet. So werden zum Beispiel ständig die neuesten Pressemeldungen des Deutschen Depeschendienstes ddp ausgestrahlt, wodurch man stets aktueller informiert ist als Videotextanwender oder gar Zeitungsleser. Weiterhin werden zwei "Magazine" übertragen, Videodat Direkt und Videodat Infothek. Die beiden Magazine unterscheiden sich inhaltlich nicht wesentlich und beinhalten - neben unglaublichen Mengen an Werbung - sortierte Pressemeldungen zum Thema Computer, aktuelle Informationen zu Channel Videodat sowie buntgemischte Meldungen und Termine von Messen, Konzerten und vielem mehr. SCO (ein Unix-Hersteller) stellt seinen Händlern über Videodat Programme und Updates zur Verfügung, Börse Online sendet seinen registrierten Empfängern Börsenkurse ins Haus.



Channel Videodat läßt sich sehr einfach an jeden Computer anschließen. Hier das Schema.



Dieser wunderbare Verzeichnisbaum wird von Videodat erstellt.

Individuell

Die Dekoder besitzen einen EPROM-Baustein, in den die Seriennummer eingebrannt wurde. Über diese Nummer wird jeder Dekoder individuell für den Empfang der folgenden Daten freigeschaltet oder gesperrt. Das Abschieken der Registrierkarte ist erste Pflicht eines Videodatnutzers. Unregistriert lassen sich nur wenige Dienste empfangen. So ergibt sich eine hohe Sicherheit vor Datenmißbrauch. Auch weitere interessante Möglichkeiten ergeben sich aus der individuellen Adressierung: der Shareshop.

Fast eine Mailbox

Die weitaus interessanteste und bekannteste Anwendung des Channel Videodat ist die Übertragung von Programmen aus dem Shareware-, Public Domain- und Freewarebereich. Täglich werden circa sieben Stunden kostenlos Software aus allen denkbaren Bereichen übertragen. Neben vielen Spielen für DOS und Windows finden sich auch Sammelstellerverwaltungen, Datenbanken, Texteditoren, Tools und teils auch Grafikdateien. Die Qualität der kostenlos zu empfangenden Daten ist aber äußerst schwankend, neben den scheinbar ersten Übungsprogrammen von Hobby-Basic-Programmierern finden sich auch (selten genug) echte Highlights. Neben KFZ-Verwaltung und der 1000sten DOS-Shell finden sich dann auch die wichtigsten Kompressions- und Versuchprogramme. Monatsdisketten von Zeitschriften und Computerclubs, grafisch anspruchsvolle Kartenspiele und sinnvolle Windows-Tools.

Neben diesem kostenlosen Angebot gibt es den bereits erwähnten Shareshop. Dort werden Programme aus dem Sharewarebereich angeboten, die zwar ein ähnliches Spektrum abdecken wie die kostenlosen Programme, aber eine wesentlich höhere Qualität aufweisen. Hier finden sich dann auch klingvolle Namen wie VGA-Copy, GraphicWorkShop, Commander Keen u.v.m., deren Empfang zwischen einer und acht Mark kostet. Der Betrag wird von einer Kontodiskette abgebucht, die vom Channel Videodatbetreiber gekauft werden muß. Geht das Geld darauf zur Neige, genügt ein Anruf und der bestellte Betrag wird über Videodat wieder auf die Diskette aufgebucht - aber natürlich auch vom realen Bankkonto abgebucht.

Technisches

Die Realisierung des Datenfernsehens ist durchaus interessant. Pressedienste, Software, die Magazine usw. werden nicht nacheinander ausgestrahlt, sondern parallel über den Äther verschickt. Die Folge sind kurze Wartezeiten, aber natürlich auch traurige Übertragungsraten. Die theoretisch mögliche Geschwindigkeit von 15000 Baud (1,5 kByte pro Sekunde) reduziert sich

beispielsweise beim Softwareempfang auf ca. 400 Byte/s, dieser Wert ist sehr oft starken Schwankungen unterworfen. Das stündlich ausgestrahlte Inhaltsverzeichnis der beiden Softwarequellen, mit dessen Hilfe der Empfangssoftware die zu empfangenden Dateien mitgeteilt werden, brast den Datenempfang für über zehn Minuten auf ca. 200 Byte/s ab - da sind wir schon im Bereich eines Billigmodems. Nach dem Empfang des Inhaltsverzeichnisses stellte sich übrigens heraus, daß dem Testmuster eine veraltete Empfangssoftware beilag, die freundlich darauf hinwies, daß das Inhaltsverzeichnis nur noch mit neueren Programmversionen zu betrachten ist. Die neue Programmversion stellt sich grafisch aufwendig und weitaus mächtiger dar als ihr Vorgänger, erstaunte aber mit einer Vielzahl von Fehlern.

Videodat contra Modem

So wunderbar die Videodat Welt auch aussieht, eine Anschaffung sollte hier gut überlegt werden. Steht kein geeigneter TV-Tuner zur Verfügung, gelangt man schnell an den Boden des Geldbeutels. Die Empfangsqualität ist auch entscheidend; empfängt man PRO7 über Antenne, sollte man schon direkt unter dem Senderturm wohnen, sogar der Kabelempfang wird von alten elektrischen Geräten gestört. Die Empfangssoftware verzeiht diese Sachen nur in den seltensten Fällen und schickt die aktuelle Ausstrahlung in den Datenhimmel. Auch die kostenlos zu empfangenden Programme lohnen die Anschaffungskosten nur sehr langfristig. Für den Preis des Videodat Empfängers kann man sich immerhin ein gebrauchtes Modem mit hohen Übertragungsraten zulegen, das einem die Möglichkeiten der DFÜ-Welt eröffnet. Die über den ShareShop angebotene Software kommt meist teurer als die gleichen über Mailboxen bezogenen Programme. Dies gilt jedoch nur, wenn sich im Ortsnetzgebiet eine Mailbox befindet, die bereitwillig ihre Software zur Verfügung stellt. Andernfalls schießt die Telefonrechnung durch das Telefonieren im gesamten Bundesgebiet in unermeßliche Höhen, da viele Mailboxen ihre Programme nur im Tausch anbieten. Für Channel Videodat spricht außerdem die ständige Verfügbarkeit; Mailboxen mit interessantem Softwareangebot und Diskussionsforen sind grundsätzlich besetzt oder gerade nicht in Betrieb.

Für "Software-Sauger" ist Channel Videodat eine interessante und ernstzunehmende Datenquelle. Unter den kostenlosen Programmen finden sich vernünftige Programme in ausreichender Anzahl, der ShareShop kommt meist billiger als Shareware-Versender und die weiteren Dienste sind ein mehr als angenehmer Nebeneffekt.

Harold Wagner ■

STECKBRIEF

Seit 1. April bei Empfänger oder 8Bit Steckkarte für Channel Videodat (FK 7) und VDR ComputerC 10.

Anschlüsse: Cinch Videoin
V 4 25 pFong
Western Buchse

Zubehör: Scart an Cinch Kabel
Seit 1. April nur für externes Gerät
Empfangssoftware

Preis: ca. 100 DM

Marktübersicht Soundkarten

Das Ende der

Das Ende der FM-Synthese naht: Die nächste Generation von Soundkarten setzt voll auf die Wavetable-Technologie und nutzt dazu Soundchips, wie sie derzeit nur in professionellen Synthesizern zu finden sind. Haben die klassischen FM-Karten trotzdem noch eine Existenzberechtigung?

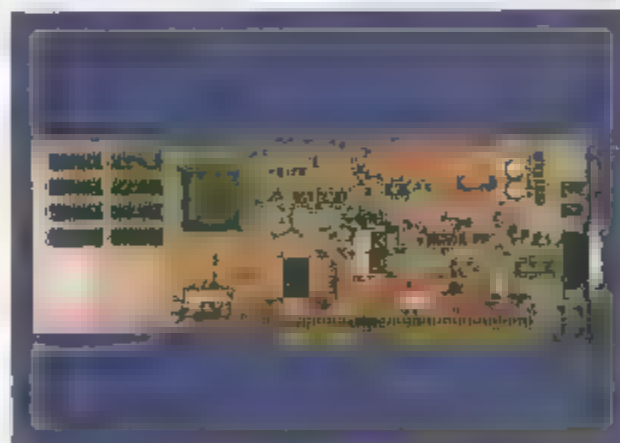
Ohne Zweifel steht uns eine neue Generation von Soundkarten ins Haus, die in puncto Klangqualität nur noch wenig mit dem berühmten "Computersound" zu tun hat. Obwohl die neuen Klangwunder ihre Fähigkeiten nur beim Abspielen von MIDI-Dateien (unter Windows beispielsweise) offenbaren, profitieren schon jetzt zahlreiche Spiele von den neuen Sound-Möglichkeiten. Viele neue Titel bieten bei der Installation die Möglichkeit, zur Ausgabe von Musik eine General-MIDI-Option auszuwählen. Statt an den FM-Synthesizer der Soundkarte werden die Musikdaten dann an eine MIDI-Karte geschickt - das Ergebnis ähnelt mehr dem Soundtrack eines spannenden Kinofilms als dem künstlich klingenden Sound, der bisher aus Computerausprechern drang.

Zur Zeit nutzen die meisten Spiele zur Sounderzeugung noch PCM-Sound und FM-Synthese. Zur Generierung von Spezialeffekten und der Sprachausgabe einerseits werden 8Bit-Samples in Form der sogenannten PCM Sounds wiedergegeben, zur musikalischen Untermalung andererseits setzen die Programmierer auf die Fähigkeiten des FM-Synthesizers, den man auf praktisch allen Soundkarten findet. Übrigens: Wenn Sie mit Begriffen wie "Wavetable" und "FM-Synthese" nichts anfangen können, dann sollten Sie einen Blick in unser Glossar mit weiteren Begriffserklärungen werfen.

In diesem Vergleichstest müssen sich die besten FM-Karten mit den neuen Shooting-Stars der Wavetable-Generation messen. Dabei zeichnen sich gleich mehrere Trends ab: Erstens bringt die neue Technik auch neue Hersteller ins Spiel; so engagieren sich jetzt zum Beispiel auch Spec und Orchid auf dem Markt der Soundkarten. Zweitens geht der Trend zur

Emulation: Auf den neuen Karten findet sich eine enorme Intelligenz in Form eines DSP mit dem nicht nur Wavetable-Sounds abgespielt und verändert, sondern auch andere Standards wie SoundBlaster emuliert werden können.

Gravis Ultrasound



Die Ultrasound der kanadischen Firma Gravis galt lange Zeit als Geheimtipp im Bereich der Wavetable-Synthese. Durch den völligen Verzicht auf einen FM-Synthesizer ist die Karte, die über einen 32-stimmigen Wavetable-Synthesizer verfügt, ausgesprochen preiswert. Im Gegensatz zu anderen Wavetable-Karten sind auf der Ultrasound keine ROM-Samples vorhanden. Alle Klänge werden in das auf der Karte befindliche RAM geladen. Normalerweise ist die Karte zwar nur mit 256 KByte RAM ausgestattet, sie kann jedoch durch einfaches Einstecken von weiteren RAMs bis auf ein MByte ausgebaut werden. Um auch komplexere Instrumente verwenden zu können, muß man die Karte beinahe zwangsläufig auf ein MByte Speicher

aufrüsten, da ein einziger Klang bis zu 40 KByte belegen kann.

Die Kompatibilität zur SoundBlaster wird im Falle der Ultrasound rein softwaremäßig über einen Treiber erreicht, der im Lieferumfang der Karte enthalten ist. Zahlreiche weitere Treiber sind als Freeware oder Shareware erhältlich und bieten neben einer MT-32- auch eine General-MIDI-Kompatibilität. Neben selten auftretenden Kompatibilitätsproblemen ist der einzige Haken bei dieser Karte, daß es (noch) nicht möglich ist, gleichzeitig SoundBlaster- und General-MIDI-Sound abzuspielen.

So richtig auftrumpfen kann die Ultrasound beim Abspielen von MIDI-Songs unter Windows, denn die Qualität der Instrumente ist überraschend gut. Bei der Simulation der FM-Synthese klingen die Instrumente teilweise stark verfremdet. Die Aufnahmefähigkeiten sind eher durchschnittlich. Samples lassen sich nur in 8 Bit, dafür aber mit 44.1 kHz und in Stereo aufnehmen, eine 16Bit-Erweiterung soll demnächst verfügbar sein.

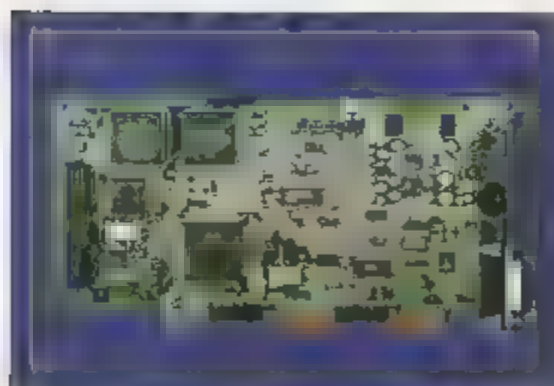
Die Installation der Software wird problemlos durch das Starten einer entsprechenden Utility erledigt, die auch gleich

die nötigen Treiber für Windows zur Verfügung stellt. Die Dokumentation liegt zur Zeit noch in Englisch vor, eine deutsche Fassung ist nach Auskunft des Distributors in Vorbereitung. Eventuell nötige Änderungen und Patches für Spiele sind erfahrungsgemäß innerhalb kürzester Zeit verfügbar und sollen in Zukunft auch über eine Mailbox in Deutschland kostenlos zur Verfügung gestellt werden.

- + nachladbare Instrumente
- + 32-stimmige Wavetable-Synthese
- wird ab Werk nur mit 256 KByte RAM ausgeliefert
- gelegentliche Kompatibilitätsprobleme

Krachmacher

SoundBlaster 16 ASP



Auch beim Marktführer in Sachen Soundkarten tut sich einiges, obwohl man zur Zeit noch voll auf die SoundBlaster 16 mit FM-Synthese setzt. Diese Karte wird nun bereits in sieben (!) Variationen angeboten, die sich im Lieferumfang, dem Signalprozessor und den Anschlussmöglichkeiten für CD-ROM-Laufwerke unterscheiden. Für Einsteiger ist die SoundBlaster 16 Basic für DM 299,- interessant, die ohne Signalprozessor (der hier ASP genannt wird) und nur mit Minimal-Software auskommen muß.

Getestet haben wir die Standardvariante SoundBlaster 16 ASP, die für rund DM 470,- erhältlich ist. Brandneu sind die Varianten MultiCD für DM 549,- und die SCSI-2 für DM 629,-. Die MultiCD ermöglicht neben dem Anschluß der Matsushita-Laufwerke auch die Ansteuerung des Sony CDU31A sowie der Mitsumi-Laufwerke LJ005, FX001 und FX001D. Über die SoundBlaster 16 SCSI-2 lassen sich auch die schnellen SCSI-CD-ROM-Laufwerke ohne zusätzlichen Controller direkt an der Soundkarte betreiben. Alle Karten sind auch ohne ASP erhältlich und werden dadurch rund DM 100,- günstiger. Der Signalprozessor kann übrigens jederzeit nachgerüstet werden und wird zur Zeit im wesentlichen zur Echtzeitkomprimierung von Audio-Daten während der Aufnahme genutzt. Wer darauf verzichten kann, spart Geld!

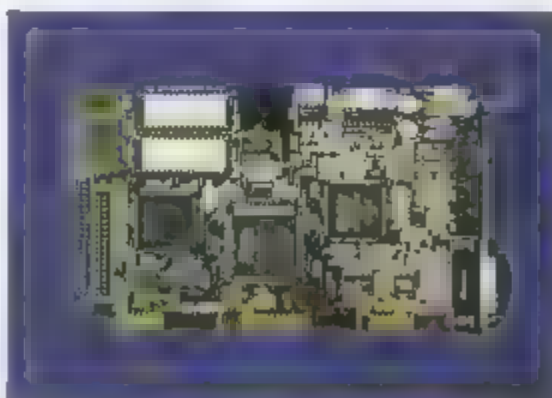
Obwohl die SoundBlaster noch mit herkömmlicher FM-Technik arbeitet, klingt die Karte sowohl unter DOS als auch beim Abspielen von MIDI-Songs überraschend

gut. Wer auf die Wavetable-Synthese den noch nicht verzichten möchte, kann für rund DM 390,- das WaveBlaster-Modul nachrüsten, das einfach auf die Karte gesteckt wird und eine gute Klangqualität bietet.

Die im Lieferumfang enthaltene Software ist umfassend: Unter anderem sind zahlreiche Programme zur Klangverarbeitung vorhanden sowie die Software Voice Assist, die eine Steuerung von Windows über Spracheingabe erlaubt. Die beiden Handbücher mit insgesamt rund 150 Seiten liegen mittlerweile komplett in Deutsch vor.

- + garantiert keine Kompatibilitätsprobleme
- + großer Lieferumfang
- + verschiedene Varianten für jeden Anspruch
- + gutes Preis-/Leistungsverhältnis

Orchid Sound Wave 32



Die SoundWave 32 von Orchid bietet erstmalig senkrecht stehende SoundBlaster- und General MIDI-Kompatibilität gleichzeitig auf einer Karte. Die bereits von zahlreichen Spielen angebotene Option, Musik über eine MIDI-Karte und Sprachausgabe über ein SoundBlaster-kompatibles Board abzuspielen, ist damit endlich ohne große Investitionen sinnvoll nutzbar. Bisher war für diese Art von optimaler Beschallung eine

SoundBlaster 16 mit WaveBlaster im Gesamtwert von rund DM 800,- oder der Einsatz einer MIDI-Karte erforderlich, die auch mit knapp DM 1.000,- zu Buche schlug!

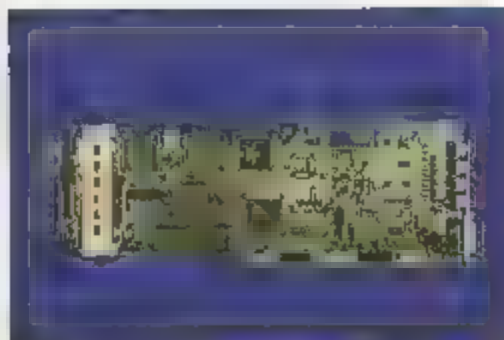
Die auf der SoundWave eingesetzte Technik ist vom Feinsten: Der DSP von Analog Devices bietet genügend Rechenpower, um einen 11-stimmigen FM-Synthesizer zu emulieren und somit eine vollständige SoundBlaster-Kompatibilität anzubieten. Der 24-stimmige General-MIDI- und MT-32-kompatible Wavetable-Synthesizer holt sich seine Klangdaten aus 2 MByte ROM. Einige Instrumente klingen allerdings etwas dünn, um dies zu beheben, wird es nach Angaben des Herstellers in Kürze ein ROM-Update geben.

Trotz der Komplexität der Hardware ist die Handhabung der Karte völlig unproblematisch. Die Installation der Software geschieht über ein entsprechendes Programm, das alle Treiber für DOS und Windows einrichtet. Im Lieferumfang der Vollversion ist unter anderem das Programm Sound Impressions enthalten, das ein Abspielen und Mischen von MIDI-, WAV- und Audio-CD-Daten ermöglicht. Ein Aufnehmen von Samples ist mit 16 Bit und 44,1 kHz in Stereo möglich, so daß die SoundWave auch in diesem Punkt höchsten Ansprüchen gerecht wird.

Die SoundWave 32 ist in der "Vollversion" mit Lautsprecherboxen und zahlreichen Programmen für DM 549,- erhältlich. Die SoundWave 32 SE bietet für DM 449,- nur die reine Soundkarte ohne Software. Für DM 349,- schließlich ist die GameWave 32 zu haben, die sich nur zur Wiedergabe eignet, aber ansonsten technisch identisch mit ihrem großen Bruder ist - für den Spielefreak der ideale Einstieg in die Wavetable-Technologie.

- + SoundBlaster- und General-MIDI-kompatibel
- + gute Software unter Windows
- + günstiger Preis
- + dünne Klangqualität einiger Instrumente

Media F/X



Nach ATI und Orchid versucht nun auch der Grafikkartenhersteller Speg. sich im Bereich der Soundkarten zu etablieren. Nach dem Motto "Das Beste ist uns gerade gut genug" gingen die Entwickler forscht ans Werk. Zur Sounderzeugung bekam die Media F/X einen Ensoniq 5506- und 5706-Chip mit integriertem DSP spendiert, der auch auf zahlreichen Synthesizern eingesetzt wird. Der 32-stimmige Wavetable-Synthesizer darf seine Klänge aus 2 MByte ROMs auswählen, die mit insgesamt 512 Samples für jede Musikrichtung den passenden Klang bieten. Den nötigen Zusammenhalt gibt dem System ein mit 8 Mhz getakteter 68000-Prozessor.

Auch bei der Media F/X wird ein FM-Synthesizer über den DSP emuliert, so daß bei eventuellen Problemen oder neuen Standards ein Software-Update für weithin störungsfreie Unterhaltung sorgt. Natürlich unterstützt die Media F/X neben der MT 32-Emulation auch den General-MIDI-Standard und Samples können in 16 Bit mit bis zu 44.1 kHz in Stereo aufgenommen werden. Doch damit nicht genug. Auf der endgültigen Platinenversion, die ab November im Handel erhältlich sein soll, wird ein CD-ROM-Interface zu finden sein, an das alle gängigen AT-Bus-Laufwerke (Matsushita, Sony CDU31A und Mitsumi) direkt angeschlossen werden können.

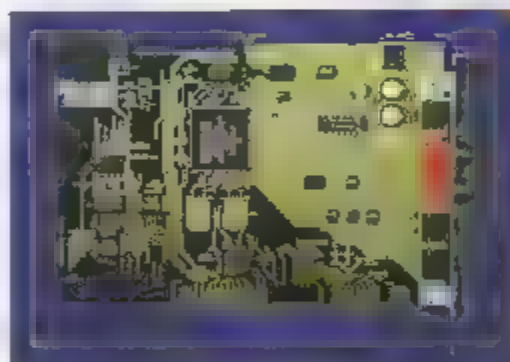
Die im Lieferumfang enthaltene Software bietet weitere Highlights, als Beispiel sei nur kurz SuperSAM junior erwähnt. Unter Windows haben damit auch musikalische Laien die Möglichkeit, durch einfaches Arrangieren von Icons, Auswählen einer Hintergrundmelodie und durch Anklicken einer Klaviatur mit Hilfe der Maus einfache Songs zu erstellen.

Bei der von uns getesteten Karte handelte es sich noch um eine Vorabversion, so daß sich am Platinenlayout und im Lieferumfang noch Änderungen ergeben können. Überzeugen konnte die Karte jedoch

schon jetzt sowohl unter DOS beim Einsatz als Soundkarte für Spiele als auch unter Windows als Musiksynchronthesizer. In Anbetracht des anvisierten Preises von DM 499, kann sich die Media F/X zu einer interessanten Universalkarte für verwöhnte Ohren entwickeln.

- + exzellente Klangqualität
- + interessante Software im Lieferumfang
- + SoundBlaster-Emulation und General-MIDI gleichzeitig
- Testmuster noch ohne Verstärker (in Vorbereitung)

Microsoft Windows Sound System



Obwohl sich das von Microsoft stammende Windows Sound System vorwiegend an den Windows-Benutzer richtet und daher wenig Komfort unter DOS bietet, ist die Karte vielleicht doch für den einen oder anderen Spiele-Freak interessant. Positiv hebt sich diese Karte durch ihren Lieferumfang und ein rund 270 starkes, deutsches Handbuch von der Masse der Soundkarten ab.

Zur Sounderzeugung wird hier der bekannte OPL 3 von Yamaha in Verbindung mit einem Analog Devices DSP eingesetzt. Zum Samplen von Sounds kann auf die vollen 16 Bit bei 44.1 kHz in Stereo zurückgegriffen werden. Herausragend ist die Sprachsteuerung unter Windows, die nach einer kurzen Trainingsphase im Vergleich zu anderen Soundkarten die besten Ergebnisse brachte. Weiterhin sind die üblichen Tools zur Weiterbearbeitung von digitalisierten Aufnahmen sowie ein Programm zum Verwalten von Samples vorhanden, das eine Zuordnung von Icons zu jedem Sound erlaubt.

Ein kleines Monko für Spielefans ist der nicht vorhandene Joystickport sowie die ganz offensichtlich nicht 100%ige SoundBlaster-Kompatibilität, da die typischen IRQs und Portadressen nicht unterstützt werden. Dennoch bietet Microsoft mit dieser Karte für den reinen Windows-Anwender eine perfekte Sound-Unterstützung, die durch den vollständigen Lieferumfang (Mikrofon, Kopfhörer, Sprachsteuerung und ein umfassendes Handbuch) den Preis von DM 500,- rechtfertigt.

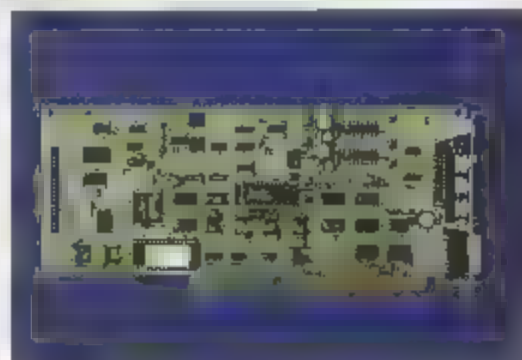
- + sehr gute Sprachsteuerung unter Windows
- + exzellentes Handbuch
- + problemlose Installation
- wird nicht von allen Spielen erkannt

ATI Stereo F/X-CD

Die ATI Stereo F/X wird derzeit in zwei Varianten angeboten: Einmal unter der Bezeichnung Stereo F/X CD als OPL 3-Karte mit einem CD-ROM-Interface für Mitsumi-Laufwerke und in einer einfacheren Variante mit OPL-2-Chip. Die Samplingfähigkeiten beschränken sich zwar auf 8 Bit mit maximal 44.1 kHz in Mono oder 22 kHz in Stereo, doch diese Einschränkung gilt nur für das Aufzeichnen. Die Wiedergabe ist auch mit 44.1 kHz in Stereo möglich, wenn auch hier nur mit 8 Bit.

Der FM-Synthesizer wurde durch einen Bass-Booster aufgewertet, der eine hörbare Anhebung der Bässe bewirkt. Auch bei der Auslegung der Filter hat ATI saubere Arbeit geleistet, klingt die Stereo F/X für eine 8Bit-Karte doch erstaunlich gut.

Die Installation der Software geschieht unter DOS zwar noch automatisch, die zur Sound-Erzeugung unter Windows nötigen Treiber müssen jedoch per Hand über die Systemsteuerung eingefügt werden. Zur Weiterverarbeitung und Aufnahme von Klängen steht unter Windows das Programm WinDAT sowie ein Mixer zur Verfügung.

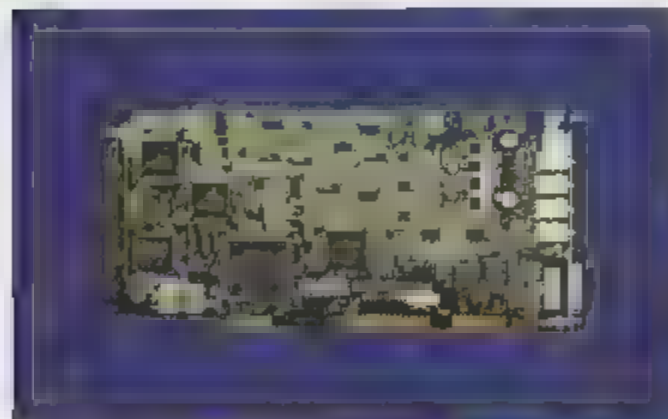


gung, das Utility CD-Player ermöglicht das Abspielen von Audio-CDs. Weitere Software sucht man vergebens - im Vergleich zu dem riesigen Software-Paket manch anderer Karte ein echtes Manko, zumal das Handbuch mit seinen 98 Seiten nur in Englisch verfügbar ist.

Der empfohlene Verkaufspreis der hier vorgestellten Stereo F/X-CD beträgt DM 349,- bzw. DM 799,- im Paket mit einem Mitsum LU005. Auch die für DM 199 erhältliche ATI Stereo F/X mit OPL 2 bietet trotz einer 3-jährigen-Garantie heute nicht mehr genügend Gegenwert für ihren Preis.

- + guter FM Sound durch Bass-Booster
- + Konfiguration ohne Jumper
- + manuelle Installation unter Windows
- + nur wenig Software im Lieferumfang

Pro Audio Studio 16



Bei der Pro Audio Studio 16 handelt es sich um die Weiterentwicklung der beklagten Änderungen ergaben sich in technischer Hinsicht beim Frequenzgang der Filter, die wesentlichen Daten blieben jedoch

identisch. Zur FM-Synthese wird ein OPL-3 eingesetzt und das Sampling ist mit 16 Bit bis 44,1 kHz in Stereo möglich, wobei auch hier eine Hardware-Komprimierung angeboten wird.

Sehr umfangreich ist der Lieferumfang in puncto Software ausgefallen: Für den Einsteiger wird eine Multimedia-Führung angeboten, die die Features der Karte in Wort und Bild erläutert. Mit ExecuVoice steht eine exzellente Sprachsteuerung für Windows zur Verfügung, mit Sound Impressions ist ein Abspielen und Bearbeiten von Klangdaten möglich. Zum Modifizieren von MIDI-Songs ist auch bei dieser Karte das Programm Recording Sessions im Preis enthalten.

Die Installation aller Treiber - auch für Windows - geschieht automatisiert über ein Installationsprogramm. Zwei deutsche Handbücher mit insgesamt rund 180 Seiten beschreiben die wichtigsten Aspekte der Bedienung und des Einbaus, zusätzlich sind noch drei weitere englische Handbücher zur Software enthalten. Die Pro Audio Studio 16, die für den Einsatz unter Windows wie zum Spielen gleichermaßen geeignet ist, wird für etwa DM 499,- angeboten.

- + guter FM Sound durch Bass-Booster
- + Konfiguration ohne Jumper
- + manuelle Installation unter Windows
- + nur wenig Software im Lieferumfang

Kaufempfehlung

Die Soundkarte für jede Anwendung und jeden Geldbeutel gibt es nicht, jedes Produkt hat seine Vor- und Nachteile. Als universellste Karte kann die SoundBlaster 16 angesehen werden, die mit sieben Varianten für jedes Einsatzgebiet die optimale Lösung bietet. Hinzu kommt die Möglichkeit diese Karte über die WaveBlaster-Erweiterung zu einem exzellenten Wavetable-Synthesizer zu erweitern. Recht gute Klangqualitäten besitzen auch die Pro Audio Studio 16 und das Windows Sound System. Dabei kann die Pro Audio auch unter DOS aufrumpfen und stellt wie ihr Vorgängermodell, die Pro Audio Spectrum, eine interessante Kombination aus Multimedia- und Spielkarte dar. Etwas den Zug der Zeit verpasst hat die ATI Stereo F/X, die trotz ihres guten FM-Synthesizers wegen der mageren Software-Ausstattung zu teuer erscheint. Die drei Wavetable-Karten Ultrasound, SoundWave 32 und Media F/X lassen sich einfach charakterisieren. Je höher der Preis, desto besser in der Regel die Klangqualität und die im Lieferumfang enthaltene Software. Die ideale Einstiegskarte in diesem Bereich ist die Gravis Ultrasound, die ihre Stärken jedoch erst mit vollem Speicherausbau ausspielen kann und mitunter noch Probleme mit der SoundBlaster-Kompatibilität hat. Die Orchid SoundWave 32 kommt in der Einstiegsversion (GameWave) der Ultrasound im Preis schon recht nahe und bietet den Vorteil, SoundBlaster- und General-MIDI-Standard parallel zu unterstützen. Für rund DM 500,- wird die Spea Media F/X für ziemliches Aufsehen sorgen: In der Klangqualität ist sie den direkten Konkurrenten SoundWave 32 und WaveBlaster überlegen und damit gleichermaßen für Musiker, Multimedia-Fans und Spieler geeignet.

MIDI-Karten

Neben den hier vorgestellten Allround-Karten, die sich für Multimedia-Anwendungen unter Windows, als MIDI-Karten zum Musizieren oder als einfache Soundkarte für Spiele einsetzen lassen, gibt es natürlich auch speziell für anspruchsvollere Musikanten konzipierte Produkte.

Als Referenzkarte mit dem unbestritten besten Klang kann die MultiSound vom Hersteller Turtle Beach bezeichnet werden. Basierend auf dem 32-stimmigen Emu Proteus 1/XR Synthesizer und mit 4 MByte ROM-Klangdaten ausgestattet, schlägt die MultiSound in puncto Klangqualität so manchen teuren Synthesizer. Daneben ist die Karte mit weiterer leistungsfähiger Hardware ausgestattet, die auch ein professionelles Harddisk-Recording erlaubt, wie eine im Lieferumfang der Karten enthaltene Audio-CD die ausschließlich mit Hilfe der MultiSound produziert wurde, eindrucksvoll beweist. Da die MultiSound jedoch nicht SoundBlaster-

kompatibel ist, muß man zum Spielen eine entsprechende FM-Karte zusätzlich anschaffen. In Anbetracht der DM 1798,- für die MultiSound jedoch eine kleine Investition. Für ambitionierte Hobby-Musiker ist schließlich noch die Roland SCC-1 zu empfehlen, die auch preislich mit rund DM 900,- in einem vertretbaren Rahmen liegt. Die Klangerzeugung geschieht über einen 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer von Roland, der durch zwei weitere Effektprozessoren für Hall- und Chorus-Effekte aufgewertet wird. Erwartungsgemäß liefert auch die Roland-Karte einen hervorragenden Sound. Durch General-MIDI- und MT-32-Kompatibilität ist eine Verwendung als reine Musikkarte neben einer SoundBlaster-kompatiblen Karte möglich. Ein Aufnehmen von Klängen sowie das Abspielen von PCM-Sounds ist mit dieser Roland-Karte nicht möglich. Der für Ende dieses Jahres angekündigte Nachfolger RAP 10, wird ein Aufzeichnen von Klängen in gewohnter CD-Qualität bieten.

Glossar

Anti-Aliasing-Filter

Wird ein Signal digitalisiert, dessen Frequenz höher ist als die halbe Sampling-Frequenz, so kann es zu unerwünschten Nebenfrequenzen kommen, die sich in einem unangenehmen Pfeifen bemerkbar machen. Ein Anti-Aliasing-Filter – es handelt sich hier um einen Tiefpaßfilter mit steilen Flanken – verhindert diese Störgeräusche.

Aufnahme-Frequenz

Die Qualität einer digitalisierten Aufnahme hängt unter anderem von der Aufnahme-Frequenz ab, die in der Regel 11 22 oder 44 kHz beträgt. Bei einer Aufnahme-Frequenz von 22 kHz be-spielsweise werden pro Sekunde 22 000 Werte mit Hilfe des A/D-Wandlers vom Audio-Signal abgetastet. Hierbei kann es sich um 8- oder 16-Bit-Werte handeln, wobei 16-Bit-Aufnahmen zwar doppelt soviel Speicherplatz belegen, dafür aber auch wesentlich naturgetreuer klingen und eine höhere Dynamik bieten. Zum Vergleich: Ein CD-Spieler arbeitet mit 44,1 kHz und 16-Bit-Werten.

A/D-Wandler

Der Analog/Digital-Wandler einer Soundkarte dient zum Digitalisieren von Klängen, die zum Beispiel über ein Mikrofon aufgenommen werden. Die digitalen Daten können vom Computer weiterverarbeitet werden und liegen bei DOS-kompatiblen typischerweise im WAV-Format vor. Das Gegenstück hierzu ist der Digital/Analog-Wandler, der die digitalen Werte an den Lautsprecher weitergibt.

DSP

Ein digitaler Signalprozessor ist ein spezialisierter, schneller Rechenknecht, der typischerweise mit über 20 MIPS (Millionen Instruktionen pro Sekunde) arbeitet und damit beinahe noch einmal soviel Leistung bietet wie ein 486er. Das Spezialgebiet eines DSP ist das Bearbeiten von Daten in Echtzeit. Durch die Möglichkeit der freien Programmierung, ein DSP hat meist eigenes RAM für sein Programm, ist der DSP als wahrer Tausendsassa fast überall zu finden. In Modems dient er zur Echtzeitkomprimierung, in Synthesizern zum Erzeugen von Klingeffekten sowie zur Spracherkennung in der Industrie. Der auf der SoundBlaster 16 enthaltene DSP ist ein "Idemer" 88-Bit-DSP mit eingeschränkten Fähigkeiten. Erst der auf der MultiSound von Turtle Beach enthaltene 56001 von Motorola oder der ADSP 2115 von Analog Devices auf der SoundWave 32 können als "echte" Universal-DSPs bezeichnet werden.

FM-Synthese

Die Kangerzeugung per Frequenzmodulation ist eine sehr beliebte und kostengünstige Methode. Vereinfacht ausgedrückt, beeinflussen sich hier bei zwei oder mehr Operatoren gegenseitig und erzeugen so im hörbaren Spektrum zwischen 20 Hz und 20 kHz Schwingungen, die über einen D/A-Wandler an die Lautsprecher weitergeleitet werden. Natürliche Instrumente lassen sich auf diesem Wege nur sehr schwer simulieren, und selbst der mit vier Operatoren arbeitende OPL 3 klingt eben noch wie ein FM-Synthesizer.

General MIDI

Dieser Standard definiert eine Anzahl von Instrumenten, die auf allen Synthesizern, die den GM-Standard unterstützen, vorhanden sein müssen. Vorgeschrieben sind 16 verschiedene Instrumente, die nochmals in acht Varianten vorliegen, so daß insgesamt 128 verschiedene Klänge verfügbar sind. Der Vorteil der General MIDI-Norm liegt in der Übertragbarkeit von MIDI-Songs auf andere Synthesizer oder Soundkarten.

MPU-Interface

Zur Ausgabe von MIDI-Daten hat sich das von Roland definierte MPU-401-Interface als Standard entwickelt. Viele Soundkarten bieten ein zu diesem Standard kompatibles Interface an.

MT-32 / LAPC 1

Als Roland im Jahre 1987 das MT-32-Klangmodul vorstellte, war dies eine kleine Revolution im Musikbereich. Zahlreiche Spielehersteller unterstützen seitdem den MT-32, so daß sich hier eine Art Standard bilden konnte. Die später erschienene Soundkarte LAPC 1 von Roland, die heute aber nicht mehr hergestellt wird, war ebenfalls MT-32-kompatibel.

OPL-Chips

Herkömmliche Soundkarten benutzen zur FM-Kangerzeugung den OPL-Chipsatz von Yamaha. Beim OPL 2 handelt es sich um einen 11-stimmigen FM-Synthesizer mit zwei Operatoren. Der OPL 3 (z.B. in der SoundBlaster 16) bietet schon 20 Stimmen und vier Operatoren. Die nächste Generation, der OPL 4, wird neben der FM-Synthese mit vier Operatoren auch die Wavetable-Synthese beherrschen und damit

eine wirklich bessere Klangqualität ermöglichen.

PCM-Sound

Die meisten Spiele benutzen für die Spezialeffekte digitalisierte Geräusche, die im genormten PCM-Format gespeichert sind. Über den auf der Soundkarte vorhandenen D/A-Wandler werden diese in hörbare Schwingungen umgesetzt.

Polyphonie

Beschreibt die Fähigkeit, mehrere Stimmen gleichzeitig abzuspielen.

Sequencer

Die zum Editieren und Aufnehmen von MIDI-Songs nötige Software wird Sequencer (oder Sequencer) genannt. Viele Soundkarten enthalten zumindest einen einfachen MIDI-Sequencer im Lieferumfang.

Wavetable-Synthese

Die Kangerzeugung der Zukunft auf dem PC wird auf der Wavetable-Synthese basieren. Die Instrumente liegen hier in digitalisierter Form in ROM-Bausteinen auf der Karte vor und werden nur noch abgespielt bzw. mit Hilfe eines DSP nach Bedarf geringfügig verändert. Einige Soundkarten bieten zusätzlich die Möglichkeit, weitere Instrumente in RAM-Speicher auf der Soundkarte zu laden. Die meisten hochwertigen Synthesizer aus dem Musikbereich arbeiten bereits heute nach diesem Verfahren.

Entscheidend für die Klangqualität der Wavetable-Synthese sind erstens technische Parameter wie Samplingfrequenz und -auflösung, aber auch die Länge eines Klangs sowie schließlich auch der Ursprung der Klänge.

Produkt	SEC-1	Gravis UltraSound	Media F/X	Multi Sound	Pro Audio Studio 16
Hersteller	Roland	Advanced Gravis	Spea	Turtle Beach Systems	Media Vision
Vertrieb	Roland	TransTech	Spea	MBC	Peacock
Telefon	(040) 526009-0	(07130) 6664	(0815) 1266-0	(030) 785 60 66	(02957) 79-0
Preis	900,00	359,00	500,00	1.798,00	499,00
Wavetable	24	32	32	32	—
(Anzahl der Stimmen)					
FM-Synthese (Methode)	—	Emulation	Emulation	—	OPL 3
PCM-Sound wiedergeben (Mono/Stereo)	—	16 Bit bei 44,1 kHz	6 Bit bei 44,1 kHz	16 Bit bei 44,1 kHz	16 Bit bei 44,1 kHz
PCM-Sound aufnehmen (Mono/Stereo)	—	8 Bit bei 44,1 kHz	6 Bit bei 44,1 kHz	16 Bit bei 44,1 kHz	16 Bit bei 44,1 kHz
Datenkompression	—	—	x	x	x
CD-Interface	—	SCSI (optional)	Mitsumi, Matsushita, Sony	—	SCSI
Joystick-Port	—	x	x	—	x
Line-In/Out	Out	In/Out	In/Out	In/Out	In/Out
Mikrofon-Anschluß	—	x	x	—	x
Kopfhörer-Anschluß	—	x	—	x	x
Leistung (per Hard-/Software)	5	5	5	5	5
SoundBlaster-Komp.	—	Software	über DSP	—	x
General MIDI	x	Software	x	x	—
MT-32	x	Software	x	x	—
Verstärker	—	2 x 4 Watt	n/a	—	2 x 4 Watt
Lieferumfang	Audio-Kabel, MIDI-Software	MIDI- und Sampling-Software	(z.Zt. noch unbek.)	Audio-Kabel, Sampling- und MIDI-Software sowie CD-Player	Mikrofon, Sampling- und MIDI-Software, CD-Player, Spracherkennung etc.

Produkt	Sound Blaster 16 ASP	SoundWave 32	Stereo-F/X-CD	Windows Sound System
Hersteller	Creative Labs	Orchid	ATI	Microsoft
Vertrieb	ProfiSoft	Orchid	ATI	Microsoft
Telefon	(0541) 9120620	(02132) 80071	(089) 46 09 07-0	(089) 3176-0
Preis	470,00	590,00	349,00	500,00
Wavetable	—	—	—	—
(Anzahl der Stimmen)	über WaveBlaster	24 (32 bei MT-32-Emulation)	—	—
FM-Synthese (Methode)	OPL 3	Software	OPL 3	OPL 3
PCM-Sound wiedergeben (Mono/Stereo)	6 Bit bei 44,1 kHz	16 Bit bei 44,1 kHz	8 Bit bei 44,1 kHz	16 Bit bei 44,1 kHz
PCM-Sound aufnehmen (Mono/Stereo)	6 Bit bei 44,1 kHz	16 Bit bei 44,1 kHz	8 Bit bei 44,1/22 kHz	16 Bit bei 44,1 kHz
Datenkompression	x (mit ASP)	x	nur Entkomprimierung	x
CD-Interface	je nach Modell	Mitsumi, Sony	Mitsumi	—
Joystick-Port	x	x	x	—
Line-In/Out	In/Out	In/Out	In/Out	In/Out
Mikrofon-Anschluß	x	x	x	x
Kopfhörer-Anschluß	—	x	—	x
Leistung (per Hard-/Software)	H/S	5	5	5
SoundBlaster-Komp.	über DSP	—	x	x
General MIDI	mit WaveBlaster	x	—	—
MT-32	mit WaveBlaster	x	—	—
Verstärker	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt
Lieferumfang	Audio-Kabel, Mikrofon, Kopfhörer, Sampling- und MIDI-Software, CD-Player, Spracherkennung & -ausgabe, Lexikon out CD etc.	Audio-Kabel, Mikrofon, Lautsprecher, MIDI- und Sampling-Software, CD-Player, Action 2.5	Sampling-Software und CD-Player	Mikrofon, Kopfhörer, Sampling-Software, CD-Player, Spracherkennung und Sprachausgabe etc.

Simulationen für Fortgeschrittene

Teil 2 In der vorläufig letzten Ausgabe von Simulationen für Fortgeschrittene treten heute zum Höhepunkt die ultimativen Referenzen unter den Flugsimulationen gegeneinander an. Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte, F-15 Strike Eagle III von MicroProse, Strike Commander von Origin und Tornado von Digital Integration streiten um die Krone der simulierten Lüfte. Wir sagen Ihnen, welche Simulation für Sie in Frage kommt.

■ Von Wilfred Lindo

Von jeher ist das Fliegen ein Menschheitstraum. Die heutigen Simulationen bringen Sie aufgrund der ungeheuren Realität und Funktionsfülle schon ein ganzes Stück näher an diesen Wunsch heran. Das Angebot ist fast schier unbegrenzt. Für fast jeden Geschmack gibt es das entsprechende Angebot. Die Wahl fällt also schwer, wenn es gilt, die beste Simulation zu bestimmen. Dennoch haben es einige Softwarehäuser geschafft, noch ein bißchen besser zu sein als die Konkurrenz. Mit den Simulationen, mit denen wir uns heute beschäftigen, sind sie bereits an der technisch höchsten Stand angelangt, der heute verfügbar ist. Jede der vier Simulationen beansprucht den Titel der besten Flugsimulation. Alle Programme haben ihre Berechtigung, dennoch weisen sie riesige Unterschiede bei der Umsetzung von Grafik, Spielwert und technischen Details auf. Jede ist mit einer ganz spezifischen Philosophie verbunden. Wir wollen einige grundsätzliche Eigenschaften miteinander vergleichen.

Die Kontrahenten

Das Feld wird vom Altkönig Falcon 3.0 angeführt. Schon einige Monate hat die Simulation von Spectrum Holobyte auf dem Buckel. Dennoch muß sich dieses Programm auf keinen Fall hinter den neueren Flugsimulationen verstecken. Riesige Vor- und Nachteile. Heimste der Strike Commander von Origin ein. Lange angekündigt, kann diese Simulation fast in allen Punkten glänzen. Gerade bei der Grafik konnte diese Simulation neue Grenzen setzen. Der F-15 Strike Eagle III von MicroProse kann schon auf eine lange Ahnenreihe blicken. Die dritte Generation

bietet dann auch Simulationen. Gerade in der realitätsnahen Umsetzung liegen hier die Pluspunkte. Erst seit einigen Wochen auf dem Markt ist der Tornado. Das englische Softwarehaus Digital Integration geht zwar mit dieser Simulation nicht unbedingt neue Wege. Dennoch bietet das Programm doch vernünftige Kost für den ambitionierten Flieger und bringt neuen Wind in die Simulationenwelt.

Die Grafik und der Sound

Um es vorwegzunehmen, hier kann sich der Strike Commander klar an die Spitze setzen. Eine wirklich tolle 3D-Grafik fliegt an einem vorbei. Gerade bei den Details hat man sich bei Origin viel Mühe gemacht. Texture Mapping heißt die Zauberformel. Die unterschiedlichen Außensichten sind eine wahre Freude. Wessen Hardware hier nicht mehr mitkommt, kann natürlich die grafische Vielfalt per Tastatur etwas absenken. Die anderen drei Simulationen befinden sich grafisch ungefähr auf dem gleichen Stand. Hier herrschen meist noch einfach Vektor- oder Bitmap-Grafiken vor. Auch wenn durch einige Tricks doch bemerkenswerte Ergebnisse erzielt werden. So bietet der Tornado liebevolle 3D-Objekte, die die simple Landschaft doch deutlich aufwerten. Oder der F-15 Strike Eagle präsentiert einen sehenswerten Wolkenverlauf. In diesem Bereich kann sich also der Strike Commander deutlich behaupten. Auch beim Sound kann er durch gute



F-15 Strike Eagle ist eine Serie, die eher den actionsbegeisterten Simulatorfan anspricht.



113

Musik und glasklare Sprache beeindrucken. Die Konkurrenz tut hier nur das Nötigste. Höchstens der Falcon bietet hier noch etwas mehr als der Durchschnitt.

Der Realität nahe

Hier geht der Strike Commander eigene Wege. Diese Simulation basiert als einzige auf einer Geschichte, die in der Zukunft angesiedelt ist. So werden auch zu Beginn und zwischen den einzelnen Missionen animierte Dialoge eingeblendet, damit die Story weitergehen kann. Alle anderen Simulationen sind in der Gegenwart angesiedelt. Hier müssen unterschiedliche Aufgaben und Missionen in den verschiedensten Teilen der Erde erfüllt werden. Eine Hintergrundgeschichte gibt es nicht. Hier müssen Sie selbst entscheiden, ob Sie eine Simulation, eingebettet in eine Story, oder die nackte Realität bevorzugen.

Eigene Missionen

Auch hier tanzt der Strike Commander von Origin aus der Reihe. Durch die vorgegebene Handlung können Sie natürlich keine eigenen Missionen zusammenstellen. Im begrenzten Rahmen wirken sich die Ergebnisse der einzelnen Missionen aus. Nur im Trainingsmodus sind unterschiedliche Konstellationen von Gegnern und Aufgaben möglich. Im F-15 Strike Eagle können Sie in drei unterschiedlichen Gegenden Ihr Glück versuchen. Falcon 3.0 und Tornado gehen bei den Missionen noch einen Schritt weiter. Beide besitzen vorgefertigte Missionen, die Sie in den Krisenherden der Welt erfüllen müssen. Hinzu kommt noch jeweils ein Missionsbuilder, mit dem Sie sich Ihre eigenen Aufgaben zusammenbauen können. Hier ist natürlich der Spielspaß noch etwas höher, da dann auch taktische Elemente beim Spielen zum Tragen kommen. Von den Möglichkeiten hat hier der Tornado von Digital Integration deutlich die Nase vorne. Umfangreiche Einstellungen und eine trotzdem leichte Bedienbarkeit machen ihn in diesem Bereich zur Referenz.

Head-to-Head

Gerade bei dieser Art von komplexen Simulationen bietet sich das gemeinsame Fliegen per Modem geradezu an. So bieten auch drei der Simulationen diese Möglichkeit an. Leider hat Origin beim Strike Commander auf diesen Spielspaß verzichtet, was sicherlich durch die Story bedingt war. Der Tornado bietet hier jedoch eher magere Kost. So können Sie nur per Modem gegeneinander fliegen. Der F-15 Strike Eagle hat da schon etwas mehr zu bieten. So können Sie hier auch zu zweit eine Maschine fliegen. Dabei übernehmen Sie wahlweise die Rolle des Piloten, der

Damit bist Du unschlagbar!

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig egal! Das PLAY TIME - Magazin - bringt Dir Videospiele - das Computer- und Videospieler - Magazin - jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In PLAY TIME erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games, der riesige Tips & Tricks-Teil, die Workshops und der Hot-Line-Service helfen Dir bei künftigen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das Resenpostcard jeden Monat, und, und, und...
DM 5,90
für konkurrenzlose

PLAY TIME TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PLAY TIME im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

PLAY TIME

Name, Vorname: _____

Strasse, Haus-Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

TEL-Nr. (für evtl. Rückfragen): _____

Datum: _____

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 16. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Abendung dieser Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitige Abendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Datum: _____ 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 16. Lebensjahr vollendet habe.) _____

P 1 PG 12



Schon ein wenig überholt, aber trotzdem noch ein Spitzenprogramm: Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte.

die Maschine fliegt, oder des Copiloten, der für Navigation und Bewaffnung zuständig ist. Den besten Eindruck bei der Kommunikation hat der Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte hinterlassen. Der Spielspaß kann in einem Netzwerk mit bis zu sechs Personen erweitert werden. Ein gemeinsames Erfüllen von Missionen ist genauso möglich wie das Anstreben gegeneinander. Aber auch bei der Qualität der Übertragung und den Einstellungsmöglichkeiten hat Spectrum Holobyte beste Arbeit abgeliefert. Wer sich also für Multiplayer-Games begeistern kann, wird um den Falcon nicht herumkommen.

Handling

Wer glaubt, daß er sich nach der Installation sofort an den Joystick setzen und den Flugspaß beginnen lassen kann, hat sich bei



Beim Strike Commander kann man sogar einen Blick in den Fußraum werfen.

allen vier Simulationen getäuscht. Alle vier bieten so viele Einstellungen und Details, daß Sie auf ein Studium des Handbuchs nicht verzichten können. Dabei sind der Strike Commander und der Tornado noch etwas leichter zu handhaben. Was leider bei dem Simulator von Origin an mancher Stelle zu Lasten der Realitätsnähe geht. Vorbildlich ist da schon der Tornado. Das Programm ist übersichtlich aufgebaut und Sie werden Vorbildlich durch die einzelnen Bereiche geführt. Für Fans von umfangreichen Handbüchern seien hier der Falcon 3.0 und der F-15 Strike Eagle III genannt, wobei der F-15 noch einen etwas altfremdlichen Kopierschutz per Handbuch besitzt. Das komplexeste Programm bedarf natürlich auch der umfangreichsten Einarbeitung. Hier ist der Falcon klar an der Spitze. Für Flugfans ist das Handbuch eine wirkliche Fundgrube.

Für wen entscheiden Sie sich?

Nur bedingt können alle vier Simulationen miteinander verglichen werden. Eine eindeutige Sonderrolle spielt aber der Strike Commander von Origin. Durch das Einbetten in eine feste Spielhandlung ist er nicht unbedingt als klassische Flugsimulation zu bezeichnen. Wer also die Realitätsnähe sucht, wird eher bei den anderen Programmen fündig. Jedoch ist die grafische Umsetzung immer wieder ein Genuß. Wer also auch viel Wert auf Sound, Grafik und Animation legt, sollte den Strike Commander schon auf eine einsame Insel mit Stromanschluß mitnehmen. Bei den "echten" Flugsimulationen fällt wohl der F-15 Strike Eagle etwas ab. Sicherlich findet man hier einige interessante Ansätze, dennoch ist diese Simulation langsam in die Jahre gekommen. Sie bildet eindeutig das Schlußlicht in unserem Vergleich. Auch noch nach einigen Monaten und Jahren ist der Falcon 3.0 bei den realitätsnahen Simulationen noch die einsame Spitze. Wenn es um Komplexität und Spielmöglichkeiten geht, kann hier keine andere Simulation dem Falcon das Wasser reichen. Besonders weil es sich hier ja nicht nur um eine einfache Simulation handelt, sondern ein

Kriterium	Falcon 3.0	F-15 Strike Eagle III	Strike Commander	Tornado
Hersteller	Spectrum Holobyte	MicroProse	Origin	Digital Integration
Sound + Animationen				
- Digitaler Rundverkehr	A		X	
- Animationen mit Sprache			X	
- Zwischensequenzen	X		X	
Missionen				
- Missionbuilder	X			X
- Verschiedene Szenarien	X	X		X
- Trainingsmodus	X	X	X	X
Head-to-Head				
- Multiuser-Game	X	X		X
- Modem	X	X		X
- Netzwerk	X			
- Mit-/Gegeneinander	(X/X)	(X/X)	(/)	(/X)
- In einem Flugzeug		X		
Hardware/Software				
- RAM (Minimum)	600	600	600	600
- Festplatte (MByte)	12	9	34	8
- Kopierschutz		X		
Verfügbare Erweiterungen				
- Sound			X	
- Missionbuilder				X
- Szenarien	X	X		X
- Flugzeuge	X			

X = vorhanden / = Nicht vorhanden

COMING UP!

Coverdisk: Epic Pinball

Für die Coverdisk der nächsten Ausgabe haben wir ein besonders gutes Stück ergattern können. Wer den Testbericht über Silverball in dieser Ausgabe gelesen hat, wird vor Freude bestimmt an die Decke springen, wenn er erfährt, daß der völlig neue Flipper Android auf der nächsten Coverdisk erscheint.



Android ist nämlich einer der Tische, der beim Nachfolger von Silverball, Epic Pinball, enthalten sein wird. Noch besser, noch spannender als Silverball, der neue Spitzenreiter unter den Flipperspielen!

Marktübersicht Grafikkarten

Nachdem Sie in dieser Ausgabe darüber informiert worden sind, welche Soundkarte Ihnen zu audiophilen Genüssen verhilft, haben wir uns für die Weihnachts-Ausgabe den riesigen Sektor der Grafikkarten vorgenommen. Insgesamt 22 Karten ringen in unserem Vergleichstest um Ihre Gunst und wir wissen, welche Grafikkarte Ihren Anforderungen gerecht wird.

**Reportage: Interplay**

Zu Besuch bei Interplay! Obwohl eine Reportage über die Macher und alle neuen Produkte von Interplay eigentlich schon in dieser Ausgabe veröffentlicht werden sollte, hat sich der Termin um einen Monat nach hinten verschoben. Macht aber nichts, denn in der nächsten Ausgabe können Sie dann definitiv über die aktuellen Entwicklungen, wie z. B. Lost Vikings 2 und Stonekeep, lesen. Außerdem finden Sie natürlich wieder ausführliche Interviews und interessante Hintergrundstorys.

Frontier - Elite 2

Veteranen der Softwarezene, die ihre Karriere mit dem C64 begonnen haben, werden sich bestimmt an Elite erinnern. Wer sich in der Zwischenzeit einen PC zugelegt hat und mit der Konvertierung nicht ganz zufrieden ist, wird sehr erfreut sein, daß nun der Nachfolger dem heutigen Standard gerecht werden soll. Wir testeten Frontier auf Herz und Nieren und informieren Sie in der nächsten Ausgabe über unsere Ergebnisse.



Die nächste PC Games erscheint am 15. Dezember im Zeitschriftenhandel!

Impressum**Verlagsanschrift:**

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Immermannstr. 10
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25 0

Anschrift der Redaktion:

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Immermannstr. 10
90 403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann**Chiefredakteur:** Christian Gellert**Stellv. Chiefredakteur:** Christian Müller**Leitende Redakteur:**

(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigen):

Thomas Barndick, Oliver Maier

Bildredakteur: Roland Eberhard**Textredakteur:** Herbert Kötter**Redaktion Deutschland:**

Oliver Tippich, Michael Erwein,
Alexander Gellert, Robert Roscher

Herausgeber: PC Games

Mo. Fr. 13-14 Uhr, Sa. 10-12 Uhr, So. 11-12 Uhr

Redaktion England: Emma Wilson**Freie Mitarbeiter:**

Thomas Krüger, Peter Neumann,
Lars Egel, Bernd Wagner, Andreas Ritz,
Marius Illinger, Wilfried Lind

LAYOUT:

Hans-Joachim Bahr, Simon Schmid,
Sylvia Stangl, Dieter Steinbock,
Wolfgang Fuchs, Patrick Hodge

Titel: Hans-Joachim Bahr, Simon Schmid**Grafisches Konzept:**

Christian Müller, Dieter Steinbock

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Gellert

Vertrieb: Gernot Verlag GmbH**Vertriebsleiter:** Roland Böckeler**Anzeigenkontakt:**

VECTIS Medienmarketing GmbH
Falkstraße 43-47
80333 München
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Thorsten Saarnitz

Telefon 09 11 - 6 42 62 63
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Gernot Verlag GmbH, Leinfelden-Echterdingen**Titel:** © Colson Young**Abonnement:**

PC Games kostet im Jahresabonnement
DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens
für ein Jahr.

Aboschritte und Programme:

Mit der Unterzeichnung von Aboschritten jeder Art gibt der Teilnehmer die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text:

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Urheberrecht Coverdisk:

Alle auf der PC Games Coverdisk veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages. Der Verlag übernimmt keine Haftung für rechtswidrige Kopien oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.